PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2003 január

728,- FT

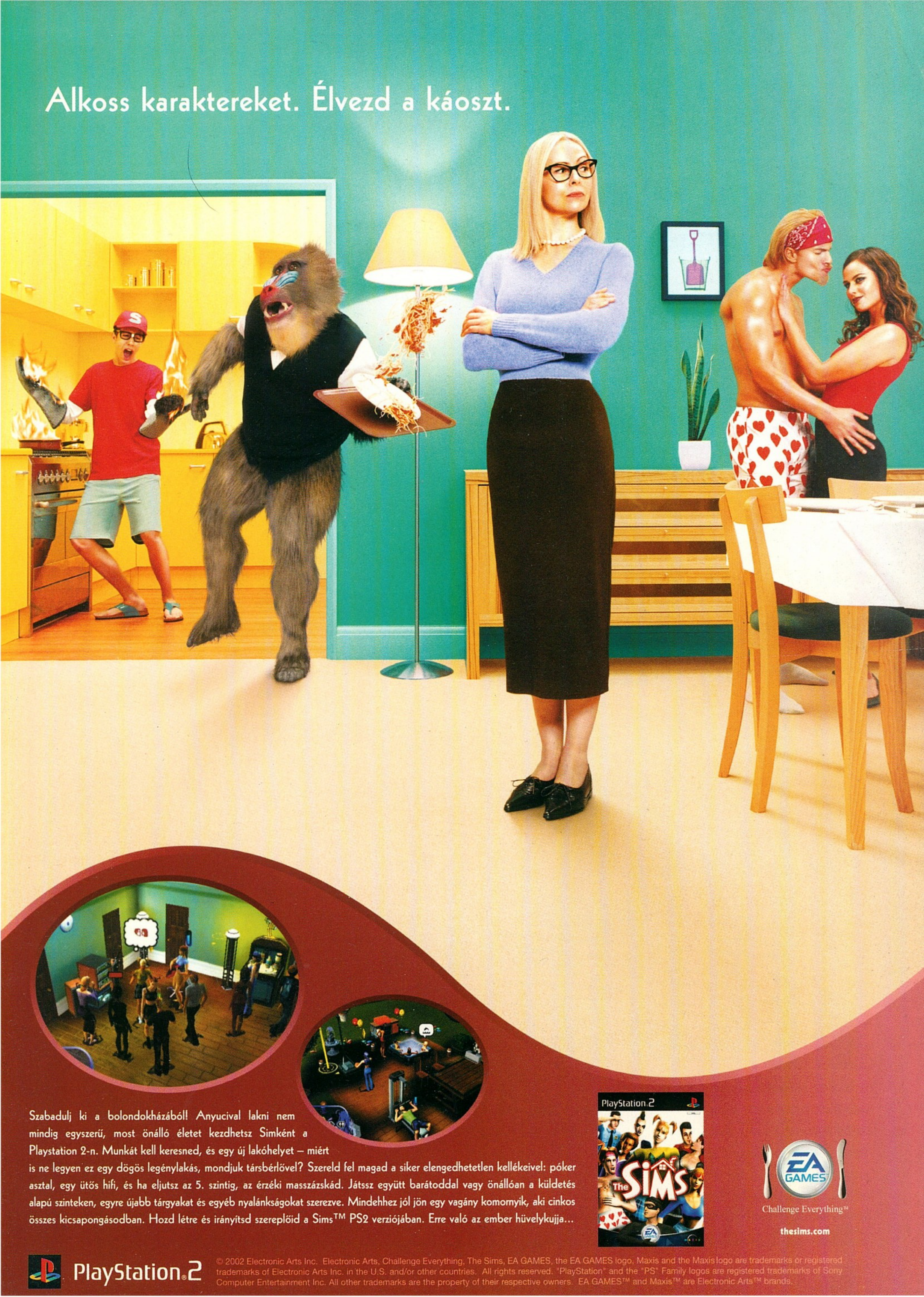
576 KBYTE



NINCS SZEBB NÁLA

PRIMAL (PLAYSTATION 2)

CASTLEVANIA JÁTÉKOK TÖRTÉNETE • AZ ATARI 2600 DIADALÚTJA • JINX • SW BOUNTY HUNTER • THE SIMS • SPYRO PS2
R. MUTO • RYGAR • SW CLONE WARS • SOS FINAL ESCAPE • METAL DUNGEON • MINORITY REPORT • METROID PRIME



Alkoss karaktereket. Élvezd a káoszt.
Szabadulj ki a bolondokházából! Anyucival lakni nem mindig egyszerű, most önálló életet kezdhetsz Simként a Playstation 2-n. Munkát kell keresned, és egy új lakóhelyet – miért is ne legyen ez egy dögös legénylakás, mondjuk társbérlővel? Szereld fel magad a siker elengedhetetlen kellékeivel: póker asztal, egy ütős hifi, és ha eljutsz az 5. szintig, az érzéki masszázskád. Játssz együtt barátoddal vagy önállóan a küldetés alapú szinteken, egyre újabb tárgyakat és egyéb nyalánkságokat szerezve. Mindehhez jól jön egy vagány komornyik, aki cinkos összes kicsapongásodban. Hozd létre és irányítsd szereplőid a Sims™ PS2 verziójában. Erre való az ember hüvelykujja...
PlayStation 2
The Sims
Challenge Everything™
thesims.com
PlayStation 2

TARTALOM



AKTuális 57

:D (Mosolyog...) Eszembe jutott az a vicc, amikor Józsi bácsit felviszik a mezőgazdasági repcsivel... Az első leborításnál hümmög: „Erre számítottam...", a dugóhúzónál is hümmög: „Erre számítottam...", aztán amikor fejjel lefelé repülnek és a nyakába folyik a „cucc": „Erre nem számítottam...". Mindenki ismeri, nem? ;)

Na, valahogy így éreztem én is a decemberi szám után mindjárt KÉT nappal. Gondoltam, hogy karmolni fogjátok ezt a „Játékot adunk ajándékba" akciót, de hogy ilyen (sarkosan fogalmazva) tömeghisztériát fog kiváltani, arra nem számítottam. Két nap múlva kezdtek jönni az első előfizetések, aztán egyre több, végül már minden asztalt elleptek a csekkek és szelvények, amiket Kispeti kollégámmal próbáltunk órákon keresztül összepárosítani. Csomagoltuk is szépen a játékokat és DVD-ket, mint annak a rendje... Aztán egyszer csak elfogytak a király stuffok, adtam a „kevésbé jókat", adtam a demo lemezeket...

Jöttetek személyesen is előfizetni, gratulálni, szépen sorban felbukkantak az eddig általam csak nick-névről ismert cool arcok az Index és Supergamez fórumairól... Sorban álltak a srácok a szerkesztőségben. Baromi jó érzés volt mindenkivel jattolni és parolázni, dúskálni a sok jókívánságban. „Előfizetek, mert jók vagytok!" – mondta az egyik. „Boldoggá tennéd a Karácsonyom egy Auto Modellistával!" – mondta a másik; meg is kapta. Végül odáig jutottunk, hogy a saját gyűjteményemből adogattam játékokat, mert egyszerűen nem lehetett ellenállni a sok kedves 576 Konzol rajongónak...

Aztán már nem volt mit adni; jó néhány szelvény gazdája játék nélkül maradt. EGYELŐRE! Sejtettem, hogy ez lesz, mondtam is – készleteink végesek, mindenki számára biztos nem jut ajándék, vagy esetleg nem az, amit nagyon szeretett volna. De igyekszünk! Minden erőnkkel azon leszünk, hogy lehetőleg MINDEN előfizetőnk kapjon valamit, ezért kérem azokat, akikhez még nem jutott el a csomagunk, legyenek egy kis türelemmel. Ahogy beérkeznek a cégektől a 2003-as „repi-cuccok", egyből küldjük tovább őket. Nagyon remélem, hogy január végére mindenki „megkapja a magáét"... ;)

Beszéljünk másról is – itt van például ez a januári szám. Hosszú, vastag és kemény – mint a katonaélet (hajdanában, amikor még nem fél év volt és nem mertünk beugatni a feletteseinknek). Ahhoz képest, hogy mondhatni „pang a piac" sikerült erőlködés nélkül megtöltenünk a +16 oldalt. Nekem természetesen Stinger (új fiú, őt a KByte-tól zsákmányoltuk, iszonyú retro szakértő) és Credo „mesélős" cikkei jönnek be legjobban, de remélem meg lesztek elégedve az általam elkövetett Primal teszttel is – nem kevesebbet állítok benne, mint, hogy ez az eddigi LEGSZEBB PS2 game! Csak reménykedem, hogy ezúttal a Gamecube tulajok tesztéhsége is ki lesz elégítve. Direkt nekik szereztük be (és boncolta szét Csipi) jóval az európai premier előtt a Metroid amerikai verzióját, hogy mire a boltokban lesz a játék már tudják, érdemes-e beruházni rá.

Találkoztok két apró újítással is. Az első az egy oldalasnál hosszabb cikkeknél a „Martin beleszól" nevű kis marhaság. Szösszenet. Ezt azért vezettem be, mert hónapról-hónapra sokan kértétek, írjam le én is a véleményemet az új stuffokkal kapcsolatban. Legyen! „Martin beszólásai" nem szentírások. Nem feltétlenül egyeznek a tesztelők végkövetkeztetéseivel. Gyakran egyszerű megérzéseken és gyarló érzelmeken alapulnak. Következésképpen semmi garancia sincs rá, hogy „igazabbak" a tesztelők véleményénél – egyszerűen csak a magánvéleményeim...

A másik az értékelőben van – ezután igyekszünk feltüntetni, hogy a boncolt játék milyen különböző verzióban fellelhető még. Természetesen nem vagyunk tévedhetetlenek, ráadásul ezek az adatok gyakran változnak – kérjük kezeljétek ezt a részt „rugalmasan"...

Nézzük csak mi maradt még...? Semmi. Kezdjétek az olvasást. Aztán menjetek el moziba és nézzétek meg a Két Torony című filmet. Jó érzés lesz. Jó érzés lesz szembesülni vele, hogy vannak még rendezők, akik tudnak FILMET készíteni!

Martin



Rygar



Dark Angel



Dragon's Lair 3D



Ghost Recon



Primal



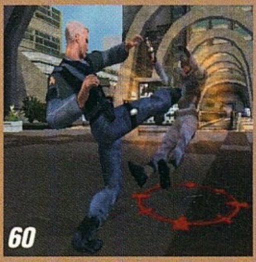
The Sims



Treasure Planet



Metroid Prime



Minority Report



SW: Bounty Hunter



SW: Clone Wars



SOS Final Escape

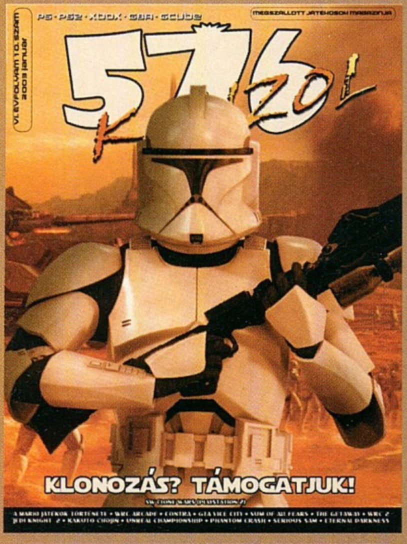
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

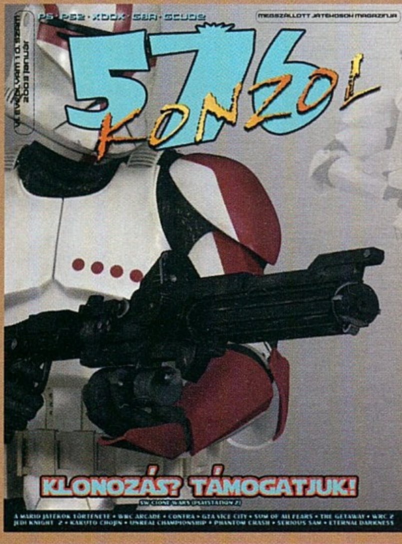
Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Primal (Playstation 2)

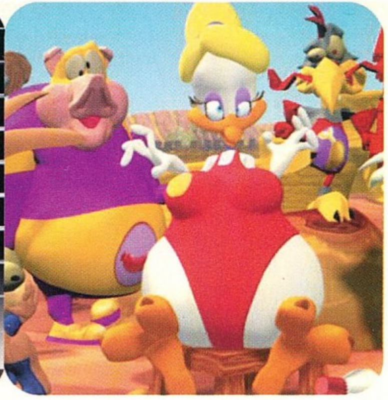


Ha a Clone Wars 8 pontott kapott volna, ezzel a címlappal jöttünk volna ki.



Ha a Clone Wars 9 pontott kapott volna, ezzel a címlappal jöttünk volna ki.



ENTER THE MATRIX (PS2, XBOX, GC)

A *Shiny Entertainment* már erős egy éve dolgozik a Matrix-univerzumban játszódó filmes kalandok játékfeldolgozásán – a projekt hogylétét firtató kérdésekre eddig maximum titokzatos mosolygás volt a válasz. Karácsony előtt aztán eluralkodott az ünnepi hangulat az urakon, összekapták magukat és egy szép nagy rakás ké-



pet szórtak ki a nép közé az **Enter the Matrix** névre hallgató akciócsodáról. A képekkel párhuzamosan érkező információk szerint a játékban nem Neot alakítjuk majd (vele állítólag a második epizódban olyan csúnya dolgok történnek majd, hogy nem igazán akarják a játékosok lelkivilágát borzolni a főszerepeltetésével), hanem két új karakter (a folytatásokban is szereplő Niobhe, vagy a über-bérgyilkos Ghost) közül választva kell rendet tennünk



a gépek által irányított virtuális világban. A történések ettől függetlenül a jövőre bemutatásra kerülő két új résszel párhuzamosan (sőt, összhangban: a játék forgatókönyvét a Wachowski testvérek követték el) játszódnak és az összes jelentősebb karakterrel (Neo, Trinity, Morpheus, Agent Smith) is összefuthatunk majd. A karakterek hangját az eredeti színészek adják – ezek új dialógusok, nem a filmek-



ből kivágott részletek lesznek. A játékmenet nem korlátozódik verekedésre és lövöldözésre: bőséges ügyességi/kalandelemek és agyat próbáló hackelős részek (a fejlesztők itt egyéni megoldásokat ígérnek – például a saját gépünk memóriakártyáját is fel kell majd „törnünk") színesítik a filmből megismert effektusokat (bullet-time, akrobatikus mozdulatok) felvonultató akciókat. Ja igen, majd elfelejtettük: mivel a *Matrix Reloaded* egy közel húszperces, durvulens autós/motoros üldözéssel ér majd véget, ezért a játékban is számíthatunk hasonló nagysebességű, motorizált akcióra. Megjelenés az összes nextgen platformra, a második rész mozis premierjével nagyjából egy időben – azaz 2003 májusának idusán.

SUPERFARM (PS2, XBOX, GC)

Jópofa party-game készülődik a multiplatform megjelenésre az *Asobo Stuido* háza tá-



ján: a **Superfarm** békés világában csendben éldegéltek egymást mellett a háztáji gazdaság lakói, míg a baromfiudvarba be nem költözött Pamela, a bombázó pulykacsaj (a figyelemreméltó domborulatokkal rendelkező



hölgyemény simán kiüti az eddigi kebel-bajnok Croft asszonyságot). A farm hímnemű állatkái fél perc alatt borultak be a kicsiny agyukba és elhatározták, hogy tornát rendeznek: a győztes viheti Pamelát a szénaboglya mögé családot alapítani. Innen a Mario Party-ban már jól bevált smárt követi a játék: rengeteg vicces minijátékban kell megküzdenünk a rivális vőlegényjelöltekkel, vagy a multiplayer móduszban hozhatjuk egymásra a frászt – egyszerre maximum négyen. A küzdelem 2003 végén indul, a három nextgen platformon párhuzamosan.

BATTLEBOTS (PS2, GC)

E havi hírrovatunk valószínűleg legkevésbé izgalmas híre következik: a *Warthog* új játéka, a **BattleBots** a házi készítésű miniatűr robotok utolsó csavarig folytatott küzdelmei-



nek világába kalauzolja el a tisztelt játékost. A BattleBots eredetileg tévéshow, az óceán másik oldalán állítólag elég nagy népszerűségnek örvend – bizonyára már ti is láttátok valamelyik műholdas adón (vagy ha ezt nem, akkor az angol klónját, a Robot Wars-t). A show lényege az, hogy kis távirányítású robotok csapnak benne össze, melyek mindenféle furmányos módon (ha máshogy nem megy, akkor a rájuk szerelt fegyverek – csavarhúzó, fémpálca, mini láncfűrész – segítségével) megpróbálják működés vagy harcképtelenné tenni egymást. A BattleBots ezt a „sportot" dolgozza fel. A fejlesztők büszkén újságolták, hogy a játékban minden teljesen valósághű, azaz a húsz aréna és a tucatnyi robot mindegyike licencelt – ez minket különösebben nem hatott meg. A single player módban egy általunk kiválasztott alap robottal indulunk, és a versenyek során nyert pénzből upgradelhetjük majd kedvenc masinánkat. A multiplayer móduszban ilyen lehetőség sajnos nincs, ott szimplán agyon kell verni az ellenfelünket. Speciális támadások nincsenek, a témaválasztásból adódóan kombózni nem lehet, a grafika meglehetősen közepes – nem ez lesz az a játék, ami miatt ölni fogják egymást a boltok előtt nyitáskor a Playstation 2 vagy a Gamecube tulajok. Aki még ezek után is kíváncsi a játékra, az február környékén keresse – valószínűleg nem fogunk összeakadni a kasszánál... :-)

ABDUCTED (XBOX)

"A sztáziskamrában ébredtem fel, egyedül, éhesen és reszketve. Semmi sem jut eszembe erről a helyről. Nem tudom mennyi idő telt el. Nem tudom hol vagyok. Nem emlékszem a nevemre. Nem emlékszem semmire. Nem. Valamire mégis emlékszem. Emlékszem a félelemre."

Imigyen kezdődik a *Contraband* túlélő-horrorja, az **Abducted**. A fejlesztők neve nem



véletlenül nem ismerős: a fiúk eddig nem nagyon mozogtak konzolos területen, korábban a Ritual pécés játékait (FAKK 2, Sin, Heretic 2, Hexen 2) portolták át Macintoshra. Az Abducted az első komolyabb önálló projektjük, mellyel rögtön a csúcsot célozzák meg: részletesen kidolgozott történetet, moziszerű élményt és innovatív harcrendszert ígérnek. A játék saját fejlesztésű grafikus motort használ, a képek alapján a vizuális minőséggel nem lesz probléma – a mesterien bump-mappolt sárkánygyík láttán majd magunk alá rondítottunk ijedtünkben. Megjelenés dátumról egyelőre nem szól a fáma, a játék további sorsát természetesen figyelemmel kísérjük.

DYNASTY WARRIORS 4 (PS2)

Akció-stratégia fanok, gyülekező! A **Shin Sangoku Musou** harmadik része (nem, nincs tévedés – a világ Japánon kívül eső ré-



szén ezt forgalmazzák majd **Dynasty Warriors 4**-ként) számos újítással szolgál a széria előző inkarnációihoz képest. Kapásból két új játékmóddal indítunk: az első a *Cam-*



paign Mode, itt egy karaktert kiválasztva kell majd végignyomnunk egy előre meghatározott hadjáratot. A *Kingdom Mode* azonban már szakít a sériától korábban megszokott lineáris történetmeséléssel: a játékban szereplő három királyság (a DW4 továbbra is a



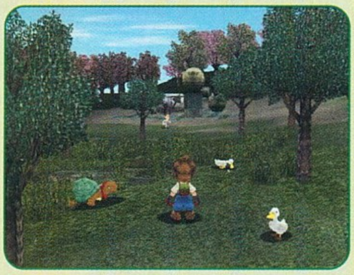
népszerű Romance of the Three Kingdoms – mondakört dolgozza fel) valamelyikét választva egy abszolút nyitott végű, az adott királyság összes karakterét felhasználó hadjáratban vehetünk majd részt. Az újítások lelkes kis csapatát gazdagítja a játékba implementált Siege engine is: ennek segítségével katapultokkal és ostromtornyokkal támogathatjuk meg az ellenséges erődítményekre törő seregeinket. A korábbi részekben megismert összes karakter szerepel, sőt, újabb tagokkal bővül a díszes kompánia: Cao Ren, Zhou Tai (az egyik királyság, Wu generálisa), Yeu Ying (Zhuge Liang felesége) és a legutóbb bejelentett Cao Pi (Cao Cao fia) egyaránt megismerhető lesz. A játékban több mint ötven pályán keseríthetjük meg az ellenfeleink életét – a pályák tizenhét zónára lesznek osztva. A Dynasty Warriors 4 japáni változata vaskos PS2 Broadband Unit (azaz szélessávú online) támogatással érkezik – hogy mire fogja használni (tippünk: tömeghentelős multiplayer), azt még nem árulták el az urak a Koei-nél. Japáni megjelenés 2003 február huszonhetedikén.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE (GC)

Nem konzol egy konzol Harvest Moon játék nélkül: a sokak által kedvelt tanyasi stratégia-szimulátor-RPG-ügyességi-kaland hibrid (huh, ezt aztán jól bekategorizáltuk) legújabb inkarnációja a Gamecube tulajokat boldogítja majd, **Harvest Moon: A Wonderful Life** (Japánban *Bokujou Monogatari*) címen. A *Natsume* játékában a szokásos farm-menedzsmenten, udvarláson, házasságon, gyermeknevelésen és a háziállatok abajgatásán kívül most sem nagyon lehet majd csinálni semmit – de végül is ezekért a dolgokért szeretjük a sorozatot, a brutális/hentelős hajlamainkat kiéljük majd máshol. Az új Harvest Moon történései harminc évet ölelnek fel,



mindez hat, egymáshoz szorosan kapcsolódó fejezetre oszlik Gameboy Advance-os verzió is várható, a GBA-GC link segítségével a két





játék (természetesen) kommunikálni lesz képes egymással. Japánban még a télen megjelenik, mifelénk 2003 második felében várható.

MIDTOWN MADNESS 3 (XBOX)

A tavaly májusi E3 óta elég infó gyűlt össze a **Midtown Madness 3**-ról ahhoz, hogy ismét kiemelt helyen foglalkozzunk vele. Két jókora városban száguldozhatunk majd (Párizs, Washington), ahol minden az eredeti



lokációknak megfelelően lett lemodellezve. Tessék megnézni a képeket – mint ha tényleg ott furikázna az ember az Eiffel torony tövében, döbbenetes. Az előzményekben csak a célvárosok fő útvonalait rángatták át a virtuális valóságba a fejlesztők, most viszont minden mellékutca, minden rejtett sikátor és leágazás ott figyel majd a játékban. A single player módusz négy játékmódot kínál: Blitz, Checkpoint, Cruise, és a szokásos Career opciók kínálják majd magukat. A Karrier módusz további tizennégy al-játékot rejt magában: a MM3 elején ugyanis „foglalkozást" választhatunk (pizza futár, rendőr, gengszter, taxis, titkos ügynök, és még jó néhány munkakör közül szemezgethetünk) és a választott melónknak megfelelő küldetéseket kell végrehajtanunk – összesen több mint ötvenet. A játékban harminc, licencelt (és ennek ellenére ripityára törhető!) gépjárművel találkozhatunk, sőt a tömegközlekedés napszámosait (taxik, buszok) is a hatalmunkba keríthetjük egy gyors leamortizálás erejéig. A Midtown Madness 3 teljes Xbox-Live hátszéllel érkezik: az online multiplayer ugyebár alap, de a fejlesztők (Dice) ígérete szerint a későbbiekben



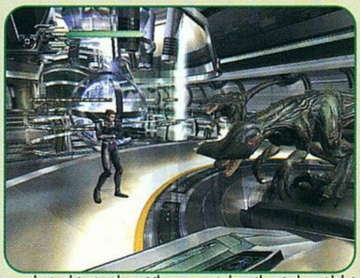
új autókat, karriereket és küldetéseket is le lehet majd tölteni a játékhoz az MS netes szolgáltatásán keresztül. Méltathatnánk még a játék audio részét (minden hangot az eredeti járművekről, az eredeti városokban vettek fel – ergo rendkívül autentikus hangélményt ad majd a cucc) vagy a grafikáját (a képek azt hiszem magukért beszélnek – elképesztően jól néz ki a kicsike), de most inkább nem tesszük – inkább bevárjuk a márciust, jól megvásároljuk, és ronggyá játsszuk magunk vele.

DINO CRISIS 3 (XBOX)

A **Capcom** csak nem hagyja békében nyugodni a dinoszauruszokat: a Resident Evil



belső riválisaként még az egyes számú Playstáción elindított széria harmadik része mindenki legnagyobb meglepetésére nem PS2-re, hanem a dolgok jelenlegi állása szerint



csak és kizárólag Xbox-ra érkezik. A korábbi (időutazással jelentősen megkavart) földi lokációk után most a távoli jövőben és ráadásul a végtelen nagy világűrben járunk: az idő 2548, a hely pedig az Ozumandias kódnevű brutális nagy űrhajó, mellyel a földi irányítás már jó háromszáz éve elvesztette a kapcsolatot. A **Dino Crisis 3** főhőse egy Patrick nevezetű kommandós (szuper-speciális S.O.A.R. katonai osztag oszlopos tagja) akit az esetleges túlélők felkutatására (milyen túlélőkre számítanak háromszáz év után?) küldenek az űrhajóra. Patrick komát kellemetlen meglepetés éri: túlélők nem nagyon vannak, vérszomjas (mutáns!) dinoszauruszok viszont annál inkább, akik érthető módon nem fogadják örömmel az állig felfegyverzett látogatót – indulhat a jó kis békebeli őslényhent... Patrick bácsi szerencsére ügyes és elszánt fiú – nagy szerencséjére a szokásos fegyverarzenálon kívül még egy nagy rakat high-tech kütyüvel is fel van szerelve. A kütyük közül egyelőre csak a Fett-család által is előszeretettel használt hátra szerelhető jetpack vált ismertté – a mellékelt képen ezzel repked olyan megkapóan a marha nagy T-Rex körül a mi kommandós barátunk. 2003 tavaszán várható, nekünk már nagyon bizsereg a tenyerünk...

DRAG-ON DRAGOON (PS2)

A furcsa cím nem a Panzer Dragoon sorozat paródiáját takarja, hanem inkább annak az Enix által elkövetett klónját. A **Drag-On**



Dragoon persze nem egy egyszerű klón, inkább a Sega sárkányos-pusztítós szériáját jelentősen továbbgondoló akció-RPG. Protagonistánk egy *Kaimu* nevezetű, huszonnégy éves ifjonc lesz, kinek kicsiny királyságát példás gyorsasággal foglalta el a gonosz birodalmi hadsereg – a küzdelmek során Kaimu szülei is odavesztek, mégpedig az Imperium oldalán harcoló Fekete Sárkány által. Kaimu bosszút forral, a revans minél alaposabb és szakszerűbb kivitelezésének érdekében szövetkezik a Black Dragon ősi riválisával – ő lenne a Vörös Sárkány. A szövetségesek gyorsan elosztják egymást között a képességeiket (a fiú harci skilleket kap a sárkánytól és cserébe megtanítja beszélni), aztán nekiállnak a megszálló birodalmi sereg módszeres felhentelésének. A játékban fontos szerepet játszik még *Furiae* (aki neve ellenére kedves kishölgy, és nem fúria ;-), Kaimu húga: ő az istenek által kiválasztott Őrző. Furiae nem az a tipikus, isteni hatalommal rendelkező szuperlény: pszihikailag nehezen viseli a sors által neki rendelt szerepet, és kizárólag a testvére iránt érzett feltétlen szeretet tartja még életben.

A játékban három módon csaphatunk össze az ellennel: az első módozat az Air Battle, ahol a levegőben kell a többi sárkány ellen csatároznunk; a második a Low Sky Battle, itt a földi erőket pusztítjuk sárkányhátról; a har-



madik pedig a Ground Battle, melynek során értelemszerűen a sárkány hátáról lepattanva, közelharci fegyvereinkkel vágunk katonás rendet az ellenfél soraiban. A játék grafikája elég pofás (a PS2 képességeihez mérten – a rivális Xdobozos *Panzer Dragoon Orta* azért jóval szebben néz ki nála), de a lényeg nem ezen, hanem az izgalmasan kivitelezett harcokon és a hangulatos történeten lesz. Mindenképpen érdemes megnézni a játék intróját (letölthető az *576 Online*-ról) mert az bizony fantasztikus, ritkán látni mostanság ilyen jól összerakott és kivitelezett pre-renderelt animációt – hiába, az Enixnél nagyon tudnak a fiúk. Japáni megjelenés 2003 tavaszán, őszintén reméljük, hogy hozzánk is eljut valamikor – ellenkező esetben megint az online importra fent tartott hitelkártyánk látja kárát a dolognak.

UNLIMITED: SAGA (PS2)

Bármennyire is úgy néz ki, hogy a Square mostanság csak a Final Fantasy szériával foglalkozik (éppen minap árulták el, hogy a *Final Fantasy X-2* sikerétől függően lehet, hogy elkészítik néhány korábbi FF-epizód folytatását is – állítólag a *Final Fantasy VII* van elsődlegesen erre a célra kiszemelve), azért fejlesztenek ők mást is: az **Unlimited: SaGa** teljesen rajzfilmszerű grafikája üdítő változatosságot jelent a poligon hegyeket felvonultató legutóbbi FF-játékok után. Az Unlimited: SaGa története hét karakter sorsa körül forog (mindegyikük egy három-négy tagból álló csapatot vezet majd): ***Cash*** (neve ellenére nem bankár vagy uzsorás a fiatalember) egy kis királyság hercege, aki alaposan összebalhézott az apjával – mint később kiderül, az ifjonc meg van átkozva, és erre a bajra keresi a gyógyírt a nagyvilágban; ***Armic*** egyszerű földműves (ráadásul nem is ember – egy nagyra nőtt mókushoz hasonlít leginkább), aki azért indul útnak, hogy segítséget szerezzen a faluját sanyargató szárazság megfékezésére; ***Myth*** feltaláló, aki halálosan beleszeretett egy gyönyörű, ezüst hajú lányba – a probléma csak az, hogy a hölgyeményt eddig kizárólag egy olajfestményen látta, így elég problémás lesz a hozzá vezető út (szintén probléma lehet, hogy Myth a képek alapján határozottan nőnek néz ki –



nem mintha ellenünkre lenne egy finom kis leszbikus románc ;-); ***Laura*** korábban kalóz volt, majd a kalandokat megunva hozzáment egy tanárhoz (!), megözvegyült, és férjurának temetésén összefutott egy Heri nevezetű fazonnal – ő Cash-hez hasonlóan egy kis királyság (Kingdom of Geleios) hercege, és az országát megszálló szörnyhordák eltakarításához kéri a tüzes vérű ex-kalózhölgy segítségét; ***Ruby*** kisegítőként dolgozik nővérének jósdájában, egészen addig, amíg testvére (Sapphire-nak hívják a leányzót – nem lehet nem észrevenni az utalást a Nintendo jelenleg futó GBA-s Pokemon Rubby/Saphire játékaira) hirtelen elveszti a jövőbe látó képességét: egy titokzatos idegennel (Iskandar) északnak indulnak hát, hátha ott választ (és megoldást) találnak a problémára; ***Vent*** küldönc, kinek testvére (aki szintén a szakmá-







ban dolgozik) hirtelen eltűnik munka közben – Vent az ő keresésére indul; **Judy** egy tízéves kislány, egy varázslók számára fent tartott boltban éldegél a családjával – míg egy Clyde nevezetű gonosz mágus (Judy nagyapjának, Josefnek legnagyobb riválisa) az egész famíliát be nem börtönzi egy tükörbe – Judy természetesen vissza akarja kapni szeretteit, és nekifog a tükröt zárva tartó varázslat ellenszerének felkutatáshoz. A fentebb felsoroltak csak a főszereplők voltak – a hozzájuk csapódó karakterek bemutatásnak engedelmetekkel már nem állok neki, azt majd megteszi Veres kolléga, ha teszteljük a játékot.

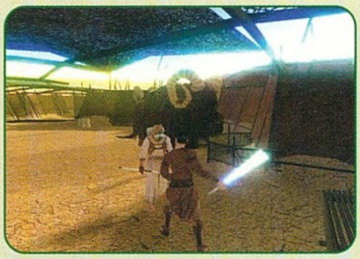
Az Unlimited: SaGa a skillek, varázslatok megtanulására valamint a Guardian Beastek (mert hogy ilyenek is lesznek ám benne!) fejlesztgetésére egy igen egyedi, *Skill Panel* névre hallgató rendszert használ. A szisztéma lényege az, hogy a megcélzott skillt/varázslatot/guardian beastet be kell helyeznünk az öt féle (Magic, Power Up, Skill, Power Down, Guardian Beast) skill panel megfelelő részébe, és a kalandok során megszerzett tapasztalati pont a kívánt varázslat/tulajdonság fejlesztésére fog fordítódni (Hmmm. Ilyesmit mintha már láttunk volna egyszer az FFVIII-ban, csak ott a GF-kel kellett eljátszani ugyanezt). A Power Down panelben a már kifejlesztett tulajdonságból nyerhetünk vissza pontokat – ezeket később a harcok során közvetlenül alkalmazható kombók felgyúrására lehet majd fordítani. Apropó, harcok: a SaGa egy, a Shadow Hearts-hoz némileg hasonló harcrendszert alkalmaz – azaz a képernyő alján félkarú rabló-szerűen pörögnek a választható akciók – ezt ügyesen, az általunk kívánt akció feltűnésének pillanatában kell megállítani – ugyanakkor kockáztathatunk is, méghozzá nagyobb/erősebb varázslatok vagy bónuszok reményében. A játék Japánban már kijött (karácsonykor), nekünk még várnunk kell rá, a hírek szerint még 2003-ban lesz belőle angol nyelvű verzió is. (Örvendj, kedves Square-híreket hiányoló olvasónk, kizárólag miattad írtam ennyit a játékról ;-)

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (XBOX)

Az idei évre keményen rá fogja nyomni a bélyegét a Star Wars – játékok tekintetében mindenképpen. Hiába volt tavaly új SW



film, kizárólag egy darab normális játék bírt a témában megjelenni (na jó, kettő: a Rogue Leader és a Jedi Knight 2: Jedi Outcast), a többi (gondoljunk csak a rossz emlékű, rettenetesen bereklámozott, aztán rettenetesen nagyot bukott Obi-Wanra) után néma csend. 2003-ban viszont két gyöngyszem is érkezik: az egyik a *Bioware* által fejlesztett **Knights of the Old Republic**, a másik pedig a Verant üdvöskéje, a kizárólag online játszható MMORPG, a *Star*



Wars: Galaxies. Minket most leginkább a Bioware kis gyöngyszeme érdekel (a következő számban lesz szó a Galaxiesról): pécés fejlesztő, hagyományos AD&D múlttal (Baldur's Gate 1-2, Neverwinter Nights), eddig egy darab konzolos projekttel (MDK2) – mi fog kisülni ebből? Nos, a jelek szerint egy igen jó játék: a KOTOR a hagyományos pécés kardos-sárkányos-tápolós szerepjátékok karaktergenerálási rendszerét (a játék elején karaktert kell generálni és tulajdonság-pontokat kell szétosztani) ötvözi a konzolos RPG-k pörgős harcrendszerével és magával ragadó történetével – a hab a tortán pedig maga a végtelen Star Wars univerzum. A játék történései 4000 évvel (!!!) a klasszikus trilógia eseményei előtt játszódnak, abban az időben, amikor a Régi Köztársaság még fénykorát élte, a Jedik a

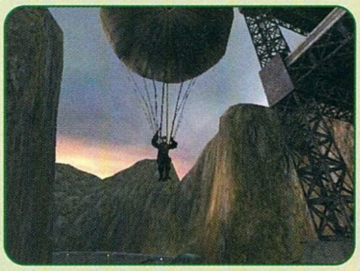


hatalmuk csúcsán voltak, és a Sithek épp hogy ébredeztek. A legyűrendő főgonosz ennek megfelelően egy igazi Sith Lord, név szerint *Darth Malak* lesz. Magáról a konkrét történetről egyelőre nem sokat tudni – a Bioware arcok csak annyit árultak el, hogy a sztorit ők maguk agyalták ki, Lucas bácsi csak rábólintott az egészre, de a Lucasartsnál néhol belejavítottak a mesébe. A kalandjaid sok ismerős, sok, eddig még soha nem látott bolygóra repítenek majd el: harcolhatsz a *Tatooine*-on (a sivatagos bolygónak úgy látszik szinte minden SW játékban kötelezően benne kell lennie); felfedezheted a Sithek bolygóját, a *Korribant*; kiképzésen vehetsz részt a *Dantooine*-i Jedi Akadémián, vagy akár meglátogathatod Chewie ük-ükük-ükapját a vukik otthonán, a *Kashyyyk*-on. A főszereplő ugyan csak ember lehet, de az ígéretek szerint tucatnyi más fajjal akadhatunk majd össze: Twi'lekek, vukik, rengeteg féle droid és egyéb furcsa lény keresztezi az utunkat. A történet során folyamatos döntési helyzetek elé kerülünk, így azt is eldönthetjük majd, hogy az erő melyik oldalát kívánjuk szolgálni. A harc a jelek szerint teljesen valós időben zajlik majd – de erős szabályokkal formába öntve. Speciális mozdulatokat alkalmazhatunk (ezekből, valamint a force-powerekből közel ötven fajta áll majd rendelkezésünkre) és a támadásaink sikerességét nem csak az ügyességünk és gyorsaságunk, hanem a karakterünk különféle főértékei is aktívan befolyásolni fogják majd. Ismerős NPC-k ugyan nem lesznek a játékban (elég furcsa is lenne), de csapatot azért építhetünk, sőt, egy a Millenium Falconra nagyon hasonlító, Ebon Hawke nevezetű koréliai cirkáló szolgál majd karakterünk állandó lakhelyéül és bázisául. A játék vizuális oldala maximálisan kihasználja a célplatform (Xbox) képességeit, hatalmas barlangokban és még hatalmasabb szabad területeken szalámizhatjuk fel az ellenfeleinket – ahogy a képek is mutatják, akár kér fénykarddal egyszerre.

Megjelenés 2003 második negyedévében, nagyon nehéz eldönteni, hogy ezt várjuk e jobban, vagy szintén remeknek ígérkező online Galaxiest.

WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR/OPERATION RESURRECTION (XBOX, PS2)

2001 egyik legkellemesebb FPS-e volt a minden sajátszemszögű lövöldék ősanyjának történetét újból feldolgozó Return to Castle Wolfenstein. A konzolos verziókra elég sokat kellett várni, de most mindkettő elérhető közelségbe került: Xboxon Wol-



fenstein: Tides of War-nak fogják hívni a játékot, míg a PS2-es változat Wolfenstein: Operation Ressurection névre hallgat. Mi maradt és mi változott? Nos a játék alapjai megmaradtak, ugyanazokat a küldetéseket játsszuk végig, ugyanazt a 1000 éve halott gonosz szász herceget kell hidegre tennünk (illetve: elpusztítanunk, élőhalott lévén eleve elég hideg a bácsi), és nagyjából ugyanazokat az ellenfeleket (többféle német katona, kutyák, a mechanikus über-soldier többféle változata és persze a zombik) hentelhetjük le ugyanazokkal a fegyverekkel – de minden más jelentősen kibővült. Itt van például rögtön a játék kezdete: mindkét konzolos verzió egy plusz epizóddal, a Prológussal gazdagodott. Ebben a küldetéssorozatban Észak-Afrikában kell majd nyomulnunk, ahol a titokzatos Agent One-nal karöltve fogjuk Hilda von Bulow mesterkedéseit felkutatni – ez az első epizód mutatja be, hogy miként kerülünk a Wolfenstein Kastély pincebörtönébe (na, most lelőttem jól a poént – de gondolom, azért elég sokan ismeritek, hogy miként is indult a klasszikus Wolfenstein-sztori). A pályák szinte mindegyike megváltozott: ezen változások némelyike technikai természetű (PS2-őn néhány nagyobb pályát ketté kellett vágni, hogy beleférjenek a gép nem túl tágas memóriájába),



némelyike pedig valós újítás: új elemek kerültek a küldetésekbe, új objektívákkal és szituációkkal találkozhatunk. Grafikai tekintetben a konzolos inkarnációk nagyjából megegyeznek a pécés verzióval – sőt, az Xboxos porton még gyúrtak is valamicskét. A PS2 tulajoknak sem kell aggódniuk: a fejlesztők ígérete szerint a játék magas, az eredeti verzióval azonos grafikai részletesség mellet igen szép frame per szekundum értékeket produkál – köszönhetően annak, hogy rengeteget foglalkoztak a játék ezen porciójának csinosítgatásával, a PS2 port fejlesztése. már erős fél évvel a pécés eredeti megjelenése előtt (azaz most már közel két éve) megkezdődött. Multiplayer tekintetében viszont egyértelműen az Xbox a nyerő: a PS2 verzió a hírek szerint semmilyen többjátékos lehetőséggel nem rendelkezik majd, míg a boxos port kőkemény Xbox-Live támogatást tud felmutatni – a fejlesztők ezt azzal indokolják, hogy már az eredeti játékban sem volt hagyományos deathmatch, csak csapatjátékok (méghozzá nagyon jó kis csapatjátékok!), és osztott képernyőn azokat nem igazán lehet megvalósítani, ezért döntötték a jelenleg stabilabb (és jobban elterjedt) X-Live szolgáltatás támogatása mellett. Az irányítást mindkét verziónál a kontrollerre finomhangolták – a beépített autoaim segít majd célozni, de aki igazán profinak érzi magában (és inkább a fejlövéseket preferálja a törzsre leadott sorozatok helyett), az ki is kapcsolhatja az egészet.

Pontos megjelenési dátum továbbra sincsen, de minden valószínűség szerint mindkét játék megjelenik még 2003-ban.

PAYBACK (GBA)

Az *Apex Designs* játéka eredetileg Amigára (!) jelent meg, aztán álltak neki a fiúk a célplatformok radikális bővítésének: jelenleg a Gameboy Advance-os és a pécés verziókra koncentrálnak, de a későbbiekben terveznek Linux, Mac OS, sőt, kizárólag online játszha-

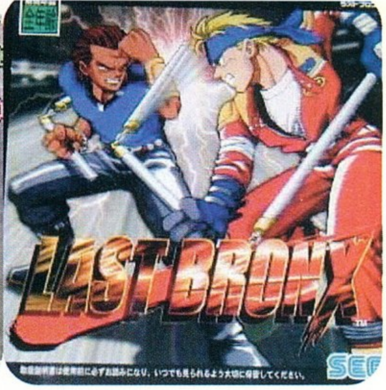


tó változatokat is. Elég ránézni a képekre, hogy megállapítsuk: orbitális nagy GTA klónnal állunk szemben – és ez nem feltétlenül rossz dolog. A **Payback** (semmi köze a hasonló című Mel Gibson filmhez, talán csak annyi, hogy ez is a bűn világában játszódik) az első két GTA epizód felülnézetből szemlélt akcióit hozza vissza, ráadásul a feladatok is a nagy elődre emlékeztetnek: autólopás, gyilkosságok, rablás, a törvény áthágása minden mennyiségben. A Visszavágó (hogy a fentebb emlegetett Gibson-thriller magyar címét idézzük) három hatalmas városban engedi majd szabadon garázdálkodni a játékost, ahol több tucat járművet meglovasítva kell küldetéseket végrehajtanunk, és persze minél több pénzt összegyűjtenünk. A játék GBA-n nagyon impresszív poligon-alapú grafikát használ, és az előzetes gameplay videó (melyet természetesen letölthettek a www.576.hu-ról) alapján a sebességgel sem lesznek gondok.









MAZSOLÁZÓ

XBOX 2: CSÖKKENTETT MÉRETEK

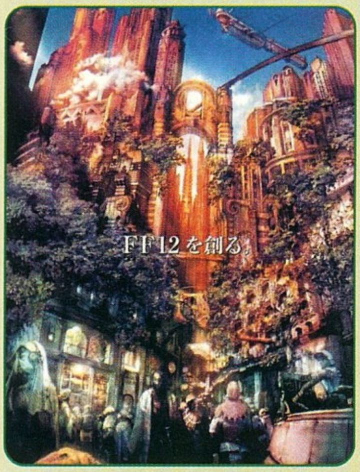
Hirohisa Ohura, a Microsoft japáni részlegének az Xdobozért felelős igazgatója elárulta, hogy az **Xbox 2** esetében mindent meg kívánnak tenni a konkurencia megelőzésének érdekében: a 2005-ben megjelenő gép (melynek egyelőre még nincs hivatalos neve, de egyre több helyen emlegetik *Xbox Next*-ként) dizájnja ugyan alapjában véve hasonló lesz, mint a jelenlegi masináé, de (méreteiben) jóval kisebb gépre számíthatunk – egyes vélemények szerint a gép japáni sikertelenségének egyik oka az, hogy túl sok helyet foglal el a picinyke japáni lakásokban. Szerintünk ez kábé a huszadik ok, de a kicsinyítés ettől függetlenül nem hangzik rosszul.

SQUARE: PLETYKÁK ÉS ONLINE SIKEREK

Egyelőre csak pletyka, de annak azért elég érdekes: a *Square Enix* állítólag a nagysikerű Playstation 1-es horror-RPG, a **Parasite Eve** felújított verziójának kiadását tervezi PS2-re, Parasite Eve: Rebirth címen. A PE „következő generációs" újragondolása felgyúrt grafikát, újraírt harci rendszert és több új epizóddal kibővített történetet tartalmaz majd – 2003 végén, mert a szóbeszéd szerint akkor akarják kiadni.

A Square-nek (és most már a vele múlt hónapban fuzionált Enixnek) amúgy van miért ünnepelnie: december közepén a korábban elég gyengén rajtoló **Final Fantasy XI** előfizetőinek száma elérte a bűvös 200 ezret – elemzők szerint innen már színtiszta profitot termel a játék.

Szintén csak pletyka: a **Final Fantasy X-2** japáni kiadásán (megjelenés: 2003 március



13) bónuszként egy méretes **Final Fantasy XII** preview trailer fog csücsülni. Addig is nézzétek meg alaposan az FF-saga tizenkettedik folytatásáról kiadott első képet – vagy hogy egészen pontosak legyünk, teaser posztert.

PIKMIN 2 ÉS MARIO 128

Shigeru Miyamoto a japáni Playboynak adott interjújában nyilatkozott az éppen fejlesztés alatt álló, általa felügyelt projektekről: a **Pikmin 2** mellett (amire már számítottunk) azonban egy új Mario játékot, a **Mario 128**-at is megemlítette! Igen, a *Mario Sunshine*-nal nem értek véget az olasz vízvezeték-szerelő Gamecube-os kalandjai, jön az „igazi" folytatás. „Ha valakinek nem volt elég a Sunshine-ban bevezetett újítások száma, akkor a Mario 128-ban megtalálja majd, amire vágyott" – jegyezte az arcán minidig széles mosollyal nyilatkozó Miyamoto-san. Bennfentesek szerint az új Mario-játék nem csak újítóbb, hanem némileg egyszerűbb is lesz az elődjénél – a Nintendot rengeteg kritika érte az utóbbi időben a Mario Sunshine (egyes vélemények szerint) túlzottan magasra emelt nehézsége miatt.

YU SUZUKI COLLECTION

Suzuki-san már elég régóta ott üldögél a játékfejlesztő istenségek képzeletbeli Pantheonjában – az ő nevével már nyugodtan lehet retro-kollekciókat kiadni, van miből válogatni. A Sega most pontosan ezt teszi: a mester



négy korai klasszikusát (Afterburner, Space Harrier, Outrun, és a Super Hang-On) pakolta fel egyetlen GBA cartridgera. A gyűjteményes kiadás Japánban már megjelent, és sokáig úgy nézett ki, hogy ott is marad – de a *THQ* összekapta magát, és **Sega Arcade Gallery** néven tavasszal Amerikában is kiadja a kollekciót.



Európai megjelenésről egyelőre még nem szól a fáma, de a pletykák szerint vagy a THQ vagy az *Infogrames* vagy maga a *Sega* fogja magára vállalni a nemes feladatot – nagyon helyesen, mert mi is mindenképpen birtokolni akarjuk a kis aranyost.

ALONE IN THE DARK MOZI

Jaj, és még egyszer jaj! Szegény **Alone in the Darkot** is elérte a végzete: mozifilm készül belőle. Az *Infogrames* épp most boltolta el a filmes (valamint videós, dévédés, és pay-per-view mozicsatornás) jogokat a német Boll KG-nek. A Boll név már ismerős lehet korábbról: a produkciós firma vezetője, a korábban reklámfilmeket gyártó *Uwe Boll* új a jelenleg is gyártás alatt álló *House of the Dead 1-2* megfilmesítés rendezői-produceri székében. A német úr az AitD esetében is hasonló feladatokat lát el, valamint a forgatókönyv megírását is magára vállalta. A House of the Dead első részének pár hete közétett trailere alapján abszolút rossz kezekbe került a franchise: a rövidke ízelítő C-kategóriás a videotékák alsó polcaira szánt produktumot sejtet. A legendás Alone-sorozat azért ennél sokkal magasabb színvonalú (és költségvetésű) feldolgozást érdemelne...

3D AGES MEGJELENÉSEK

Korábban már beszámoltunk arról, hogy a *Sega* és a D3 közös céget gründolt (*3D Ages* néven) a Sega régebbi játékainak Playstation 2-es (erősen budget kategóriás – tizennyolc dolcsinak megfelelő jenbe fog fájni egy-egy játék) újrakiadása céljából. A játékok grafikai oldala természetesen némileg megújult: a Phantasy Star első része például egészen komoly változáson esett keresztül – megmaradt ugyan kettődésnek, de újrarajzolták benne a karaktereket, és több ezer színben pompázik. Az első tizennégy játékcímet már be is jelentették, lássuk a számunkra érdekesebbeket (zárójelben a platform, amiről a portolás történt):

- Space Harrier (arcade)
- Phantasy Star (Sega Master System)
- Golden Axe (arcade)
- Monaco GP (arcade)
- Streets of Rage (Sega Geneis/Megadrive)
- Phantasy Star 2 (Sega Genesis/ Megadrive)
- Virtua Racing (arcade)
- Last Bronx (Sega Saturn)
- Phantasy Star: The End of the Millenium (Sega Genesis/Megadrive)

DREAMCAST JÁTÉKOK: ÚJRA

Nem hiába figyel ott a Hírrovat logoja alatt a Dreamcast felirat: minden erőnkkel azon vagyunk, hogy néhanapján valami DC-s újdonság is bekerüljön a sok PS2-es, Xbox-os meg Cube-os cucc mellé. Ebben a hónapban sikerrel jártunk: Dreamcast hiába „halott" már erős egy éve, azért a Sega szépen csendben, a fű alatt még mindig dob valami koncot a (japáni) DC-tábornak. Most éppen tizenegy játékot adnak ki újra az online boltjukon (Sega Direct) keresztül – a helyi gamer-közönség határozott követelésnek eleget téve. Az első adag mármis hatodikán érkezik és hat játékot *(Napple Tales: Arisia's Dreamland, Shenmue II, Jet Set Radio, Milky Season, Memories Off Complete, Princess Maker Collection)* tartalmaz, míg a második öt további DC címet tartalmazó csomag *(Segagaga, Crazy Taxi 2, Zero Gunner, Nadesico the Mission, Record of Lodoss War)* március huszadikán kerül fel a Sega Direct árlistájára. Mindegyik játékból kábé 30 ezer darabot nyomnak – ami egy már nem is kapható konzol újra kiadott játékaihoz képest igen szép szám.

GETAWAY: CENZÚRÁZVA

Kivételesen nem a túlzott erőszak, a vulgáris nyelvezet, vagy az explicit szexualitás miatt kellett hozzányúlni egy játékhoz: a rablós-gyilkolós-autókázós hardcore gengszterdráma, Getaway (teszt az előző számunkban) esetében a brit távközlési vállalat, a *British Telecommunications* kifogásolta, hogy a főhős BT feliratú pólóban és a cég logoját viselő mikrobuszban „ámokfut" London utcáin. A Sony villámgyorsan lépett az ügyben: a játékot ugyan nem hívták vissza az üzletek polcairól, de az újonnan legyártott példányokból már gondosan eltüntetik a BT-t kompromittáló utalásokat.

JAPÁNI TOPLISTA 2002

Az év eleje szinte mindenhol az előző év eredményeinek mérlegelésével, és a *Best of 2002* listák összeállításával telik – a gamer lapoknál mindenképpen. Mivel a szerkesztőségben három hatalmas tömegbunyó és egy, a sürgősségi osztályon gyomormosással végződő vodka-martini viadal sem tudtuk eldönteni, hogy mik voltak 2002 legjobb konzolos játékai (a hírszerkesztő az utolsó leheletéig védte a *Jimmy Neutron: Boy Genius*-t, de aztán ráborítottak egy asztalt), ezért úgy döntöttük, hogy a sokkal objektívebb eladási listák felé fordulunk – méghozzá a japáni eladási listák felé. A szigetországi top ten mondjuk sokkal inkább hasonlít egy „mivel szeretnénk mi az idén játszani"



kívánságlistára, mint az elmúlt év játékainak értékelésére – de annyi baj legyen, ez itt a hírrovat vagy mi a fene. Ihol van a tíz legnépszerűbb japáni videojáték, a Pokemonok valami kegyetlenül uralják a terepet (a Nintendo meg örül):

1. *Pocket Monster Sapphire* – Nintendo (GBA)
2. *Pocket Monster Rubby* – Nintendo (GBA)
3. *World Soccer Winning Eleven 6* – Konami (PS2)
4. *Onimusha 2* – Capcom (PS2)
5. *Kingdom Hearts* – Square (PS2)
6. *Shin Sangoku Musou 2 Mushouden* (azaz Dynasty Warriors 3) – Koei (PS2)
7. *Tales of Destiny 2* – Namco (PS2)
8. *Super Mario Sunshine* – Nintendo (GC)
9. *Super Robot Taisen Impact* – Banpresto (PS2)
10. *From TV Animation: One Piece Grand Battle 2* – Bandai (PS1 !!!)

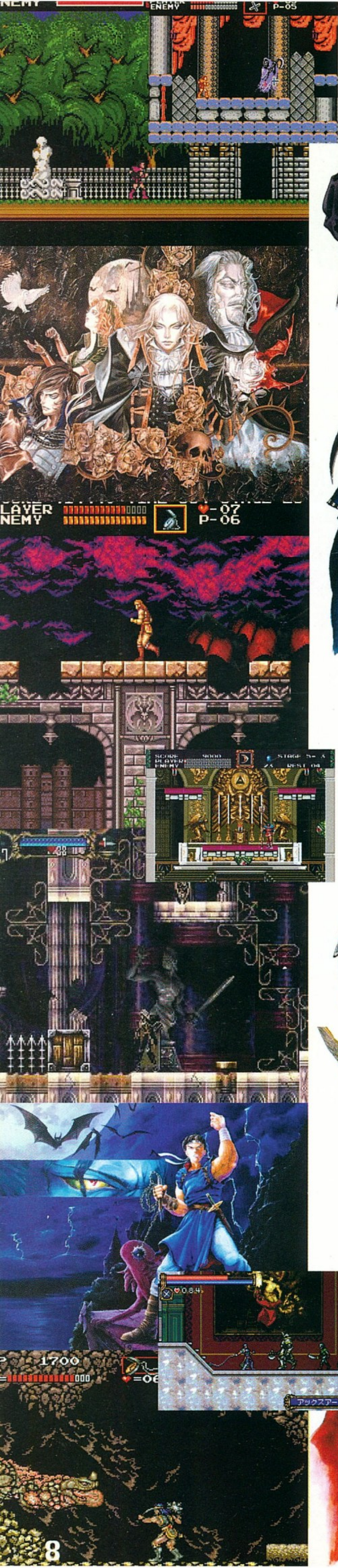
A HÓNAP LEGVADABB PLETYKÁJA

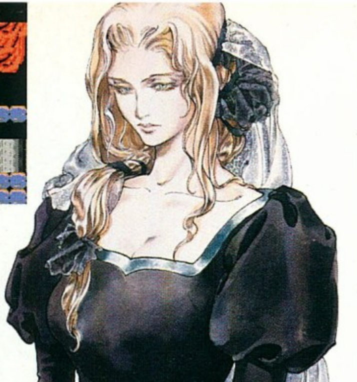
A *Hollywood Reporter* (jó kis amerikai pletykalap) érdekes cikket közölt az idei E3-on állítólag bejelentésre kerülő „könnyebb, kisebb, olcsóbb" Playstation 2-ről és Xbox-ról valamint a hordozható (!) Gamecube-ról. A lap egy *Richard Doherty* kódnevű technológiai elemzőt (micsoda titulus, holnaptól én is kinevezem magam a hírdívízió megbízott elnök-vezérigazgatójának) szólaltat meg: az úriember szerint 2003 második felében már kaphatók lesznek ezek a bizonyos könnyebb/olcsóbb konzolverziók – méghozzá az eddigiénél jelentősen alacsonyabb, potom 99 (PS2) és 129 (Xbox) dolláros áron. Doherty az Xbox-szal kapcsolatban egy külön multimédiás (amolyan családi pécéként és digitális videomagnóként működő) változatot is vizionált: ez szerinte 199 dolcsiba fog fájni. Az egész sztoriban a hordozható Gamecube a legjobb: lelkes szakértőnk arra alapozza az állítását (miszerint a Nintendo még a tavasszal kihozza a mobil GC-t), hogy: „Nagyon jó lenne következő generációs grafikát látni már a zsebkonzolokon is".

Mi is megszakértettük a dolgot jól, és arra jutottunk, hogy Doherty úr túl sok házi szilvóriumot fogyasztott az ünnepek alatt – a tizedik kupica után már elég érdekes összefüggéseket bír felfedezni az ember a világban, nekünk ilyenkor általában Shigeru Miyamoto szokott megjelenni, aki kezet ráz velünk, aztán kijelenti, hogy mi vagyunk a legjobb konzolos gamerlap a Földön...

(A pasi egyébként nem beszél teljesen zöldségeket – egy újradizájnolt és/vagy multimédiás képességekkel felszerelt Xdobozról már korábban is volt szó – de az valószínűleg nem úgy, nem olyan formában, nem olyan áron, és nem akkor fog megjelenni, ahogy D.úr azt előadta)

Liquid





PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A CASTLEVANIA JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

A Castlevania játéksorozatot a Konami 1986-ban indította útjára, amely Japánban Akumajo Dracula cím alatt fut. Ez magyarra (és angolra) fordítva elég bután hangzik, nagyjából ennyit jelent: Drakula Gonosz Démonkastélya. Talán ezért kapott a nyugati kiadás teljesen más címet – a Castle ugye egyértelmű, a holland származású Vania pedig gyakori helységnév utótag.

A játékok alapötlete egyértelműen Bram Stoker – Drakula (angolul ugye Dracula) című regényéből lett véve. Adva vagyon Drakula gróf, a vámpír, a gonosz legfőbb földi megtestesítője (még maga a kaszás is alsóbbrendű nála a játékban), aki egy hatalmas kastélyban lakik az egykori Magyarország, ma Románia területén fekvő Erdélyben, amit külföldön a latin eredetű Transylvania név alatt ismernek.



Mint legfőbb gonosznak, neki szolgálnak mind az eredendően alvilági lények és nem kizárólag a könyvben és régi filmekben szereplők, de szinte minden mitológiai és egyéb horror történetben feltűnt szörnyeteg is. A másik oldalon sorakoznak fel természetesen a jók, a vámpírvadászok. Az eredeti Drakula történet Abraham Van Helsingje ugyan még nem tűnt fel a játéksorozatban, Quincey Morris neve viszont igen, aki Stoker sztorijában az egyik áldozat volt. Az ő ősei és leszármazottai alkotják azt a vámpírvadász klánt, akiknek Drakula elleni harcát kísérhetjük és játszhatjuk végig a sorozatban – persze akad azért néhány olyan főszereplő is, aki nem ebből a családból került ki.



A játékokban tehát mindig az a célunk, hogy egy hatalmas labirintust alkotó kastélyban végigverekedjük magunkat temérdek szörnyszülöttön és számos főnökön, hogy végül megsemmisítsük Drakula grófot, rendszerint több formában is, tudniillik alakváltó, így nem csak denevérré és vérfarkassá képes átváltozni.

Hogy a folytatásoknak is legyen értelmük, minden újabb rész elején valakik ismét felélesztik a már rengetegszer tuti biztosan elpusztított fővámpírt, kezdődhet elölről a hajcihő. Ezzel az olcsó és kissé nevetséges trükkel a játéksorozat abszolút a végtelenségig folytatható és a dolgok jelen állása mellett valószínűleg folytatódni is fog.



A Castlevania ugyanis a Konami talán legjelentősebb és leghosszabb játéksorozatává nőtte ki magát, hatalmas rajongóbázis alakult ki a game körül, ami azért viszonylag kevés anyagról mondható el. Az epizódok többsége oldalnézetes 2D-s mászkálós játék (volt természetesen már 3D-s epizód is N64-re), amikben ugrálhatunk, harcolhatunk és haladhatunk négy irányba tovább (rendszerint képernyőváltással jön a következő helyszín), de a legtöbb részben felütötte fejét egy kis RPG vonal is. Nem vészélyesen bonyolult, nem ijeszti el a dolog a hozzám hasonló arcade beállítottságúakat, de mégis belép a képbe a varázslás és karakterfejlődés, továbbá a páncélok és fegyverek karakterekre aggatása. Egyébként a sorozat leginkább konzolokon, azon belül is a Nintendo gépein fut (persze voltak olyan kitérők is, mint a C64 és PS verziók), így valószínűnek tartom, hogy a nemrég megjelent GBA-s Castlevania: Harmony of Dissonance-et egy GC-s 3D Castlevania fogja követni, hiszen az 1999-es N64-es Castlevania: Legacy of Darkness óta nem volt már nagykonzolon egy kiadott epizód sem.



Az első, 1986-ban megjelent Akumajo Dracula című játékot eredetileg még MSX-re adták ki, majd ez ugyanabban az évben Vampire Killer cím alatt megjelent nyugaton is, ez tekinthető az első Castlevania játéknak az átírt cím ellenére is. Ezt 1987-ben követte a már tényleg Castlevania cím alatt futó NES, PC, C64, Amiga és játéktermi verzió, ami pár apróságban különbözött is a Vampire Killertől. A NES verzió fogyhatott a legjobban, vagy talán a Konami leginkább a Nintendóval barátkozhatott össze, ugyanis ezután a legtöbb rész Nintendo gépre jelent meg, így az 1988-as Castlevania 2: Simon's Quest című folytatás is kizárólagosan NES játék lett. Ugyanebben az évben megjelent az utolsó játéktermi Castlevania játék is, ami angolul persze más cím alatt, Haunted Castle-ként futott, de Japánban ez is eredetileg Akumajo Dracula-ként volt ismert, akárcsak a legelső játék.

1989-ben, a GB nyugati megjelenésekor elérkezett az idő, hogy a sorozat a handheld piacot is meghódítsa. A Castlevania Adventure egy gyengébb, négy pályás, „lájtos" GB játék lett, a szakértők szerint minden idők legrosszabb Castlevania játéka. A következő epizód, a Castlevania 3: Dracula's Curse ismét NES-re jelent meg 1990-ben, ezt pedig a negyedik rész, a Super Castlevania 4 követte rá egy évre SNES-en, ami az új gép technikai adottságainak köszönhetően nagyon magasan verte a korábbi epizódokat. Még szintén 1991-ben jött ki a második GB játék is, a Castlevania 2: Belmont's Revenge, amivel a Konami-nak sikerült kiköszörülnie a csorbát, azaz a siralmasra sikerült első handheld epizód után végre összehoztak egy jó folytatást is. Az 1992-es év Castlevania nélkül telt el, 1993-ban pedig csak Japánban jelent meg a következő epizód Dracula X: The Rondo of Blood cím alatt, egy főleg Japánban népszerű gépre, a PC Engine Super CD-ROM-ra – ez volt az első CD-s Castlevania játék.

Szintén 1993-ban jött ki a Castlevania Chronicles is, ez is egy főleg Japánban elterjedt gépre, a Sharp X68000-ra (Japánban simán Akumajo Dracula cím alatt futott, mint a legelső), ez csak nyolc évvel később, 2001-ben vált elérhetővé nyugaton, amikor megjelent nálunk is a game PS portja.

1994-ben a Castlevania megtette az első kitérőjét a Nintendo főellensége, a Sega akkori vezető gépére is, a MegaDrive-ra a Castlevania: Bloodlines-szal, 1995-ben pedig megjelent a legutolsó SNES-es játék a sorozatban, a Castlevania: Dracula X.

Elérkezett a 32 bites gépek ideje, a következő epizód mát PS-re jelent meg 1997-ben, ez volt a Castlevania: Symphony of the Night, ami igaz csak egy 2D-s játék volt a 3D hardverrel rendelkező gépen, mégis nagyon jól sikerült, sok rajongó szerint az egész sorozat legjobb darabja. Ebből született 1998-ban egy Saturn port is, ami még tovább lett fejlesztve és több ponton meg lett változtatva, viszont ez tudomásom szerint csak Japánban volt elérhető, Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku cím alatt. Szintén 1998-ban kijött még egy GB játék is, a Castlevania: Legends, ami az egész történet kezdetéhez repített minket vissza, 1450-be, ebben a Buffy korú, 17 éves vámpírvadász nővel, Sonia Belmonttal kellett megkezdenünk a harcot a sötétség seregei és Drakula gróf ellen.

1999-ben végre megjelent a legelső 3D-s Castlevania játék is N64-re, ez nálunk is egyszerűen Castlevania cím alatt futott (a köznyelv mindenesetre Castlevania 64-ként kezdte el emlegetni, ha jól emlékszem). Ebben a játékmenet az egyik szereplővel in-

kább Tomb Raider szerű ügyességivé vált, míg a másikkal kalandosabbá. Még 1999-ben befutott ennek folytatása is, a szintén N64-es Castlevania: Legacy of Darkness, ezen állítólag nagyon látszott, hogy csak az extraprofitért készült, ugyanis a Castlevania 64 engine-jét használta (nagyon kevés fejlesztéssel). Ez persze még megbocsátható lett volna, de rengeteg pályaszakaszt és egyéb elemet is újrafelhasznált elődjéből, ugyanakkor az új sztori és az apróbb fejlesztések miatt ez is tudott pluszt nyújtani, ez sem sikerült rosszul.

2000-ben ismét lustálkodott a Konami Castlevania team-je, 2001-ben pedig a fent említett PS-es Castlevania Chronicles port mellett megjelent az első GBA rész is, a Castlevania: Circle of the Moon. A sorozatot pedig eddig a szintén GBA-ra megjelent Castlevania: Harmony of Dissonance zárta, ami tavaly, 2002-ben jelent meg és amit az októberi számban teszteltünk.

Ezek mellett készült néhány paródiajáték is, a csak Japánban NES-re megjelent 1988-as Konami Wai Wai World és az 1991-es Wai Wai World 2: SOS! Parsley Castle. Ezek humoros, vagy legalábbis annak szánt játékok voltak super deformed grafikával, Castlevania utalásokkal és gémpléjjel, tehát ha nem is voltak a sorozat részei, mindenképp rokonságban álltak vele. Ezekkel egy kalap alá vehető a nyugaton is megjelent Kid Dracula, ami 1991-ben jött ki NES-re és 1993-ban GB-ra.

Végül készült egy nagy 3D-s gém is DC-re, ami magasan verte volna a N64 epizódokat, ez lett volna a Castlevania Resurrection. Ezt teljesen Amerikában fejlesztették és eredetileg a DC-vel együtt jelent volna meg, de aztán átcsúszott 2000-re és végül a fejlesztés le is lett állítva... (Akkor még gyártották a DC-t, így valószínűleg nem a gép halála volt a probléma – talán a gémpléj nem sikerült jól, mindenesetre a grafika nagyon ott volt a szeren a közzétett képekből ítélve).

A játéksorozat számomra legszembetűnőbb eleme az, hogy szinte minden részben más karaktereket irányíthatunk, akik azért az esetek többségében vérségi kapcsolatban állnak a korábbi szereplőkkel, így a sok megjelent epizódban már egy olyan komplex családfa körvonalazódott, ami a brazil szappanoperákkal is versenyre kelhetne! Az egyes részek egyébként nem követik egymást kronológiailag, tehát minden részben össze-vissza ugrálunk az időben, az egyik epizódban az 1900-as évek elején harcolunk, aztán meg 1400-ban indulunk bevetésre. Így a karaktereket sem előfordulási, avagy időrendi sorrendben ismertetem, csak az ahogy esik, úgy puffan módszer alapján. Simon Belmont az a szereplő, akit a legtöbb játékban irányíthattunk (Castlevania 1-ben, 2-ben és 4-ben, továbbá a Haunted Castle-ban, a Vampire Killerben és a Chronicles-ben), őt már úgy keresték meg, mint a Belmont vámpírvadász família leszármazottját, történetei 1691 és 1698 között játszódtak. Trevor Belmont Warakiya városában lett „beszervezve" a vámpírirtásba 1476-ban, ahova a családjukat a túl nagy erejüktől való félelmében a nép száműzte, ő a harmadik epizódban volt kontrolálható. Christopher Belmont az első két GB epizód főszereplője volt, ő 1576-ban és 1591-ben kétszer ölte meg Drakula grófot, mellesleg egyszer a fiát is megmentette, Solieyu Belmont-ot, aki nem irányítható karakter. Sonia Belmont a legrégebbi ismert Belmont, aki megölte Drakulát 1450-ben, ő valószínűleg Trevor anyja vagy nővére és egyben a harmadik GB rész hősnője is volt. Richter Belmont vélhetően Solieyu Belmont unokája, vele a Dracula X játékban találkozhattunk 1788-ban, az 1792-ben játszódó Symphony of the Night-ban viszont már a sötét oldalt szolgálta, róla még annyit tudhattunk meg, hogy volt egy Anette nevű kedvese. Maria Renard nem Belmont, de mivel nővére, Anette valószínűleg hozzáment Richterhez és beházasodott a családba, ő is családtaggá vált. Őt a Dracula X-ben elrabolták, mellesleg ott is játszható karakter volt, a Symphony of the Night-ban pedig már mint főszereplő indult az eltűnt sógora keresésére. Grant DaNasty egy ex-kalóz volt, akit a harmadik részben kellett kiszabadítani és aki ott játszható karakterré is vált. Sypha Belnades sem rokon, de a sokadik leszármazottai mindenesetre már Belmontok, tehát a két család valahol egyesült. Ő egy titokzatos, csuklyás nő volt, akit szintén Trevor szabadított ki a harmadik részben (korábban kővé változtatta egy küklopsz), ő is abban az epizódban volt irányítható.

Alucard érdekes fickó (visszafele olvasva Dracula!), az ő polgári neve Adrian Fahrenheit Tepes, ő nem volt más, mint Drakula és egy halandó nő félig vámpír fia. Vele a Legends-ben is találkozhattunk, irányítható karakterré azonban a harmadik részben és a Symphony of the Night-ban vált, származása ellenére apja ellen fordult és a jó oldalon küzdött. John Morris az 1917-ben játszódó Bloodlines főszereplője volt, ő az eredeti Drakula könyvben szereplő Quincey Morris fia és bár a családnevük nem Belmont, ők is Belmont leszármazottak, csak nem egyenes apai ágon. Az ő esküdt ellensége egyébként a feltámasztott Elizabeth Bartley volt, aki valódi személyről, a Vérgrófnőként is ismert Báthory Erzsébetről lett mintázva. Ő a legismertebb magyar sorozatgyilkos, a számlájára 37 és 650 közötti emberéletet írnak (mivel ő eredetileg a 16-odik és 17-edik század fordulóján élt, pontos adatot senki sem tud). A spanyol Eric Lecarde szintén a Bloodlines-ban tűnt fel, mint John Morris gyermekkori barátja, ő a barátság mellett azért is fente a karót Drakula számára, mert kedvesével, Gwendeloyn-nal is a vérszopók végeztek. Reinhart Schneider is a Belmont család leszármazottja volt, őt az 1852-ben játszódó N64-es Castlevania-ban irányíthattuk, szintúgy Carrie Fernandezt, a 12 éves árva spanyol mágus kislányt, akinek Sypha Belnades vére folyt az ereiben. Az 1844-ben játszódó Legacy of Darkness főszereplője egyszerűen Cornell névre hallgatott, ő nem rokon, de annál inkább jó vérfarkas, aki a Drakula által lemészárolt barátai miatt indult grófvadászatra és mellesleg örökbefogadott Ada nevű húgát is vissza akarta szerezni, akit valamilyen úton-módon – mily meglepő – elraboltak. Ugyanebben a játékban volt irányítható Henry Oldrey is, egy ifjú nemes lovag, aki „vámpírizált" apját és meggyilkolt anyját próbálta megbosszulni, a siker kulcsa persze a játékos kezében volt. Hátra van még az 1830-ban játszódó Circle of the Moon főszereplője Nathan Graves (nem rokon), továbbá az 1748-ban játszódó Harmony of Dissonance főszereplője Juste Belmont (Belmont is és Sypha Belnades leszármazott is) és barátja Maxim Kishine (nem rokon). Ez utóbbi két fazon gyermekkori barátnőjük, Lydie Erlange kiszabadítására indult a vámpírgróf kastélyába, ahova – ahogy lenni szokott – a szemrevaló leányzó be lett börtönözve.

Az ellenfelek könnyen megtöltenének még két oldalt, de mivel még most sem végtelen az oldalszámunk, a szörnyográfia már kimarad.

Nehéz megnevezni azt a dolgot, ami miatt a játéksorozat ekkora népszerűségre tett szert, valószínűleg mindenki másért kedveli. Számomra a legszimpatikusabb az, hogy a Castlevania-k alapvetően ügyességi játékok igen nagy grafikai, zenei és pályatervezési igényességgel kivitelezve, ugyanakkor ez meg van fűszerezve – de nincs túlbonyolítva – egy csipetnyi RPG és kaland elemmel is. Az Üvöltő Szeleket megszégyenítő grátisz családregény sem rossz dolog, fenntartja az érdeklődést az újabb részek iránt, ugyanakkor a szinte minden mitológiai lény szerepeltetése is érdekes, a sok megnyerés pedig az egyes részek újrajátszhatóságát növeli. Talán ezek azok a faktorok, amik miatt a Castlevania megunhatatlan és örök, ami maga után vonja azt, hogy a Konami bizonyára még sok évtizeden át el fog látni minket újabb és újabb folytatásokkal.

Credo









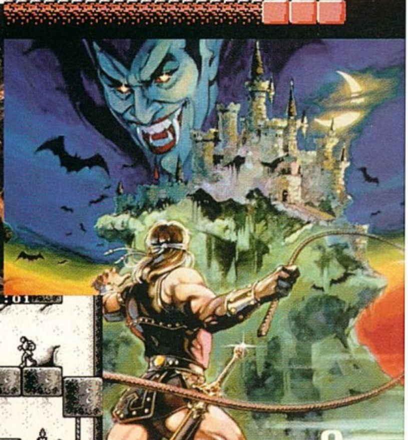








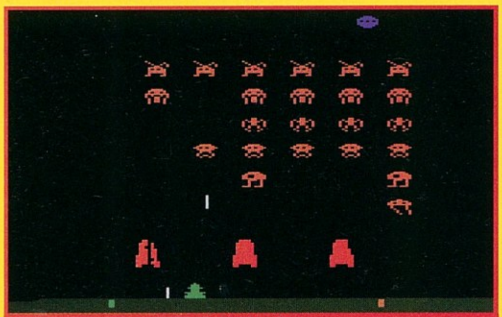




RETRO ROVAT

NÉV, AMELY MÁRA FOGALOMMÁ VÁLT...

Utazunk az időben, méghozzá visszafelé hajtva időgépünk hatalmas fogaskerekeit... Lassan megérkezünk oda, ahol minden elkezdődött, ahol létrejött a konzolok ősmagja, minden idők egyik legnagyobbika: a legendás Atari...



Space Invaders

A '70-es évek elején járunk, mikor az otthoni videojáték, mint fogalom, még nem volt széles körben ismert, maximum csak a találgatások és ábrándozások erejéig. A történet azonban váratlan fordulatot vesz -- a mindenre nyitott játékos társadalom tagjait egy név tüzeli fel: a Pong! Egyszerű, ámde annál nagyszerűbb, addig sohasem tapasztalt élvezetet nyújt mint fiatalnak, mint öregnek. 1975-ben, a játékot kiagyaló Nolan Bushnell az Atarival karöltve kiadja a Home Pong változatot, amely egy kezdetleges konzolnak tekinthető. A mai konzolok ősapjának!

Emlékszem, első találkozásom még kissrác koromban történt a Home Pong nevű géppel... Se cartridge, se beállítási lehetőségek, csak 1/2 player, Reset és Power gomb :) Van vagy 15 éve is talán... Egyszerűen nagyszerű: egy pattogó labdának nevezett kocka-sprite visszaütögetésén kívül nem kellett mást csinálnunk, habár egyes zavaró tényezőkre (pl. előbukkanó, rejtett falak) vigyáznunk kellett. Számos remake készült, szinte minden eddig valaha megjelent géptípusra...



Klón a Sears-től



Az első és eredeti az Ataritól!

Akkoriban nagy harcok folytak a cartridge technológia fejlesztői elsőségéért, végül az 1976-os „F Channel System" rendszer mellett törtek lándzsát, amelyet a Fairchild Camera & Instrument mérnökei dolgoztak ki. Az Atari is az ő technikájukat alkalmazta, 1977 októberében megszületett az Atari VCS (Video Computer System) 9 játékkal, mely az elkövetkezendő évek legmeghatározóbb konzoljává vált. Későbbiekben felvette a 2600-as szérianevet, valamint fedőnévként a „Woodgrain"-t.

Az Atari és játékaik neve szinonimákká, később fogalommá váltak. Akik videojátékoztak, az Atarival játszottak, méghozzá olyan nagy nevekkel, mint a '78-as Outlaw, Space War és Breakout. Hihetetlen, de még AD&D-s gammák is jelentek meg, köztük két gyöngyszemmel, az AD&D: Tower of Mystery és AD&D: Treasure of Tarmin nevezetűekkel!



Állásmentés? Semmi gond! Ezekkel a kazettákkal gyerekjáték

Még ebben az évben Mr. Bushnell elhagyta az Atarit és a Pizza Time Theater fejlesztésébe fogott (későbbi Chuck E. Cheese), mindeközben piaci fölényét erősítve az anyacég kiadott 12

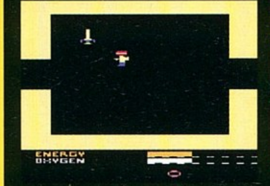


Az Atari 2600-as kisöccse, a Jr. Egyszerűsített hardver, kis méret

AZ ATARI 2600 DIADALÚTJA

Miután Nolan Bushnell, a Pong fejlesztője, az Atari egyik pillérembere elhagyta a céget, a kapcsolat nem szűnt meg teljesen. Nolan mindig tudott az új fejlesztésekről, s habár saját céget alapított, amely különböző szoftvereket készített megrendelésre, az Atari nagy bejelentésein azért mindig ott volt. Egy sajtótájékoztatón, mikor saját cége szoftveréről nyilatkozott, megkérdezték tőle: nem vágyódik-e vissza az Atarihoz... A válasz „egyértelmű" volt: nem és ugyanakkor igen! „Még mindig tartom a kapcsolatot egykori munkatársaimmal és tudomásom van az Atari cég helyzetéről. Elképzelhetőnek tartom, hogy egyszer még újra a szórakoztató piac felé forduljak, de nem csak játék létezik számomra!" – mondta.

Mint ahogy a későbbiekben az beigazolódott, Nolan hű maradt önmagához – csak összehozott valamit a 2600-asra évekkel később, melyet úgy hívtak: Secret Quest...



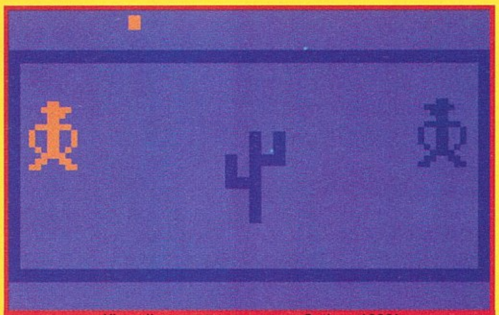


Egy fantasztikus játék, mely megelőzte korát!

újabb, mára már a klasszikus kategóriába tartozó játékot is.

A játékos társadalom rákapott a videojátékra, trendet, divatot csináltak belőle, amely okot adott arra, hogy egyes fejlesztők, hardware gyártók is kihasítsanak maguknak egy szeletet a sikerből. Nem tudni, hogy a 2600-as technikai háttere, vagy a terméktámogatottsága taglózta le a játékosokat, de hogy valamelyik döntő erejű volt, az biztos.

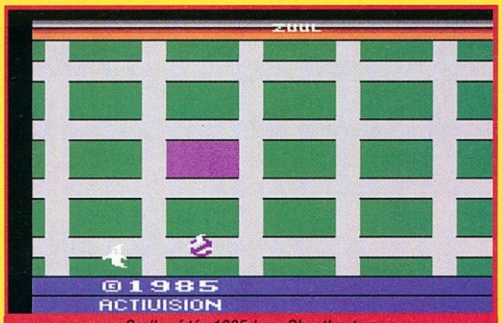
Mik voltak ezek a mai szemmel már „nevetséges" adatok? 8507-es központi processzor, amely 1,19MHz-en muzsikál, a grafikus egység 3,58MHz-el; 128 byte(!) RAM; 6 KB maximális cartridge ROM méret, amelyet későbbi konzoltípusaiban az Atari többszörösére növelt – a Superchargernek köszönhetően aztán végleg eltűntek a később már szűkös ROM



Klasszikus western game, az Outlaw. 1983!

méretek. (Egyes cartridge-okban 25-nél is több játék kapott helyet, némelyekbe bele lehetett illeszteni egy másikat, ezzel új lehetőséget és játékmódokat adva az eredeti programnak!)

Ezen felbuzdulva az Atarinak számos konkurense lett, ők azonban sohasem voltak elég erősek a piaci fölény megdöntéséhez. A két legnagyobb rivális, a Coleco a saját Gemini 2600-asával, a Mattel pedig az Intellivisionnel hiába jött ki a nagy konkurenciánál jobb megoldásokkal, erősebb hardverrel, az Atarinak addigra már népes rajongótábora akadt,



Szellemirtás 1985-ben. Ghostbusters

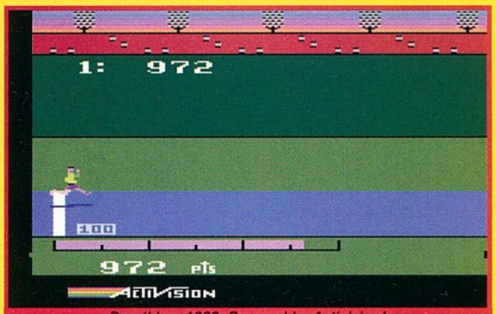
milliók hódoltak a 2600-asnak. Sorra jelentek meg rá az arcade átiratok, mint pl. a Japánban óriási sikert elért Space Invaders, ezt követte az Adventure, mely joggal nevezhető a kalandjátékok egyik alapkövének.

1980-ban létrejött a mára egyik legnagyobb szoftverfejlesztő cég, kezdetben négy, az Atariból kivált személlyel és megalapították az Activisiont, mely 4 új játékkal büszkélkedhetett az akkori piacon. Olyan nevekkel próbáltak hódítani, mint a Dragster és a Boxing, vagy a Decathlon, de a játékosoknak valahogy nem jött be a dolog. Termelt is veszteséget rendesen a cég, akkoriban ugyanis 70 millió USD nagyon sok pénznek számított.

Számos szoftverfejlesztő cég írt játékokat a 2600-asra, ez elsősorban egyszerű, programozói szemmel barátságos nyelvének volt köszönhető. Sokan akkor garázsfejlesztőként kezdték, mára ők nagyhalak a szórakoztató piacon. (Spectravision, US Games, 20th Century Fox és sokan mások, összességében huszonötnél is több név.)

Kicsit előrébb lépve, 1981-ben nagy verseny folyt az elsőbbségért az Intellivision és az Atari között. Előbbi jobb hardverével, utóbbi jobb szoftvertámogatottsággal hódított. Az Atari megjelentette az Asteroids-t, mellyel újabb nagy fölényre tett szert... Nem sokáig nyughatott: '82-ben ugyanis a Coleco kijött a piacra a grafikailag mérföldkövekkel jobb ColecoVisionnel, válaszul erre az Atari az 5200-as szériát hozta ki. Mindeközben a 2600-as ára 100 USD alá esett, mellyel szélesebb rétegek számára is elérhetővé vált.

Ekkoriban a perifériák terén is hatalmas változások történtek: a Coleco bemutatott egy Atari 2600 Gemini / ADAM CPU



Decathlon, 1983. Powered by Activision!

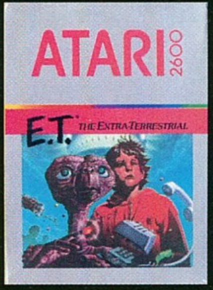
System (utóbbi a Coleco számítógép architektúrájú rendszere volt) átalakítót (Expansion Module). Miközben a cég nemcsak saját gépére fejlesztett, hanem a 2600-asra is. (2 in 1 = nyereség :) Két sikerkonzolra egyidejűleg fejleszteni nem lehet veszteséges – gondolták.

Egy újonnan debütált cég, az Arcadia is készített egy új, az eddigieknél lényegesen gyorsabb szalagos turbochargert (turbótöltő), mellyel akár 11-16-szoros sebességnövekedést értek el, csökkent a töltögetési idő, nagyobb volt a tárkapacitás, mint egy cartridge esetében, lehetőséget teremtve ezzel nagyobb volumenű programfejlesztésekre is.

Az Atari sem ült a babérjain, készített egy meghajtót a felhasználóknak, mellyel a régi 2600-as játékokat lehetett az 5200-ason játszani, majd megjelentette a Pac-Mant (gondolom senkinek sem kell bemutatnom), amely a vártnál többszörösen is felülmúlta a népszerűségi adatokat (egyes felmérések szerint, amelyet a játékosok között készítettek, minden harmadik Atari tulajdonosnak tulajdonában volt a cartridge), valamint az E.T.-t. Előbbinek a játéktermi előd, utóbbinak a film szolgált alapjául – mint később látható volt, az E.T. nem lett átütő siker (a játék, nem a film).

Ezenkívül kiegészítőket, memória cartridgeokat, joystickokat, padeket, pedálokat is gyártottak. A Ponghoz külön tekergethető irányító is készült, ezenkívül az eredeti, 1 gombos joystick-őst felváltotta a 3-4 gombos, programozható változat is. Később terveztek az arcade irányítókhoz hasonló controllert is – az Atarinál szerették volna az elérhető legnagyobb játékélményt nyújtani a rajongóknak! :)

Az E.T. mozipremierjével egyidőben mutatták be az USA-ban a 2600-asra készített, Steven Spielberg nevével fémjelzett játékot is. Howard Scott Warshaw elmondása szerint – aki egyébként a program legfőbb fejlesztője, valamint könyvet is írt az Atarinál eltöltött évekről, s az akkori konzolpiacról – kb. 20x nézte meg a filmet, s a játék írása közben még vagy 10-szer. Élete egyik legszebb pillanatának titulálta, mikor Steven Spielberggel foghatott kezet a játék hivatalos bejelentésén rendezett találkozón. A rendező utólag az egyik Ataris magazin újságírójának elmondta, hogy végigjátszotta a játékot és nagyon pozitív benyomást tett rá. Arról nincs információ, hogy rendelkezett-e akkoriban a neves filmrendező 2600-as konzollal :)

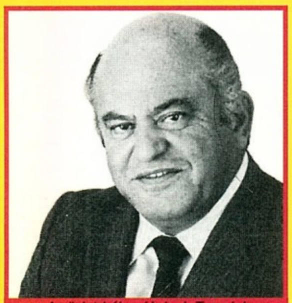


E.T. hazatelefonál



Spielberg és Warshaw

Eközben szoftverfejlesztők ontották a különböző programokat, olyan nagy címek jelentek meg, mint a Ms. Pac-Man, Donkey Kong, Frogger, valamint az Activision Pitfallja, amely addig sohasem látott eladási statisztikákkal büszkélkedhetett. A filmadaptációk sem kerülhették el a sorsukat: sorra jelentek meg a Star Wars és Indiana Jones kalandjait felidéző játékok is… Kisebb – nagyobb sikerrel.



Az üzlet háború! Jack Tramiel

A hatalmas fejlesztői. Hardver és szoftver kavalkád odáig fajult, hogy sokkal nagyobb volt a kínálat, mint a kereslet, ez végül szép lassan a videojáték piac összeomlásához vezetett. A válság vízválasztó szerepet kapott…

Sorra mentek tönkre a piac akkori nagyhalai. A Mattel, hogy elkerülje a csődöt, eladta részvényeit a dolgozóinak. A Colecovision megbukott az ADAM rendszerrel, nem tudott hitelezőinek fizetni, csődöt jelentett. Az Atari is csak részben élte túl a veszélyhelyzetet, bár lényegesen rosszabb helyzetve került, mint azt később látni fogjuk. A fő tulajdonos, Warner Communications eladta az Atari Computers Video Game részlegét Jack Tramielnek, aki az akkoriban a mikroszámítógépek piacán levő patinás és legendás Commodore cég elnök-vezérigazgatója volt. A Commodore sikergépei többek között a ViC20 és C64, valamint a későbbi Amigák voltak.

Tramiel úr már akkoriban sem preferálta túlzottan a videojáték piacot (híres kijelentése máig él a köztudatban: az üzlet = háború), a maradék Atari konzolokat és játékokat eladatta, csak az Atari Computers mérnökeit tarotta meg. (A cég nem csak konzolokkal, hanem számítógépekkel is foglalkozott – bár nem túl nyereségesen –, később ezen mérnökök bábáskodtak a sorra megjelenő Amigás és Commodore-os fejlesztések felett.)

A japán illetőségű Nintendo új erővel és az újdonság erejével, biztos anyagi háttérrel robbant be a NES (USA-ban Dandy, Japánban Famicom (Family Computer), Európában NES) konzoljával a piacra, megcáfolva minden eddigi kijelentést a haldokló videojáték helyzetről.

1984-ben az Atari ennek ellenére kihozta a 7800-as szériát, mely grafikailag hardverileg fejlettebb volt minden eddigi Atarinál (új szériás, gyorsabb processzor, új hangchip, gyorsabb csatolófelület), de az új jövevényekkel nem tudta felvenni a versenyt. Igértek ugyan hozzá 1000-nél is több új játékot, de ezen kényszerből tett ígérgetéseknek csak igen kis hányada valósult meg. (Pl. a '85-os Ghostbusters.) Látszott, hogy a cég még mindig a 2600-as hajdani sikereiből él.

Hihetetlen, hogy akkoriban milyen jó játékokat írtak… Mai szemmel nevetségesnek tűnnének – egy Retro fanatikusnak sosem azok –, de aki leül játszani eléjük, fél óra múlva meg fog változni az előítélete…

A japánban nagy sikereket elérő Space Invaders arcade gép otthoni változatában az űrből érkező gonosz monsztákat kell halomra lőnünk, a máig híres Secret Questben pedig a későbbi Nintendo-s Zelda/Guardian Legend/Startropics féle scrollozó képernyőkön kell az egyes szobákban ellenfeleket legyőzni, avagy egyes logikai feladványt megoldanunk, ezáltal teljesítve az egyes küldetéseket.

A Pitfall nevű klasszikusban egy Harry Pitfall nevű régésszel kellett őserdőkben, mocsarakon át, aligátorokkal, skorpiókkal, szörnyekkel küzdeni a kincsért, aranyért valamint pontokért. Mindeközben liánokon hintázni, s logikai feladatokat megoldani akkor, amikor Indiana Jones még pólyás volt :)

A Pac-Mant sem kell – gondolom – bemutatnom… Aki esetleg nem ismerné: adva egy labirintus, benne pontok, monszták, szellemek… Feladat a pontzabálás – szellemek érintése nélkül lehetőleg :) Azóta a Pac-Man is átvándorolt szinte minden géptípusra. A Namco üdvöskéje szép lassan átavanzsált 3D-be, most így eszegeti a pontokat..:)



Íme a játéktörténelem leghíresebb alapkövei!



Fantáziátlan 2600-as klón.

1987-ben megpróbált a cég egy utolsó nagy kiugrást az anyagi sikertelenségből, piacra dobta az új design jegyében a 2600 Jr.-t, amely „olcsósított" változata volt a 2600-asnak, majd a 7800 Pro Systemet, amely új csatolófelületet és gyorsabb grafika kezelést kapott. Kijöttek ezen gépekhez régi-új játékaik remake-jei is: a Jr. Pac-Man, a Donkey Kong remake, valamint a Q*Bert is a nagy nevek között szerepelt – 10-15 USD-s versenyáron kínálta az Atari a cartridgejait…

Nagyon úgy tűnt, hogy az Atari igenis él! Új csapatok alakultak, Epyx, Exus és a Frog-go, valamint 1988-ban visszatért az adu-ász, Nolan Bushnell úr is, aki Steve De Frisco programozótársával és régi jóbarátjával megírta az Atari történetének egyik legsikeresebb játékprogramját, a Secret Quest-et is. Nolan Bushnell jelenleg is saját cégét vezeti, de gyakran előfordul, hogy iskolákban, konferenciákon beszél/mesél az Atarinál eltöltött éveiről, a játékírásról, fejlesztésről. Legutóbb a Utah-i egyetemen, egy fiatal programozócsapat munkáját segítette és még játszani is volt ideje :) Áldásos munkájának köszönhetően az Atari logo megkopott fénye újra (halvány) tündöklés tárgyává vált, de 1989-ben veszteségességre hivatkozva az Atari Corp. bezárta üzemeit és kivonult az Amerikai piacról. A mai napig nincs még egy olyan cég, amely olyan eladási statisztikákal büszkélkedhet az Egyesült Államokban, mint anno az Atari…



Joypad a „játéktermi" gamereknek

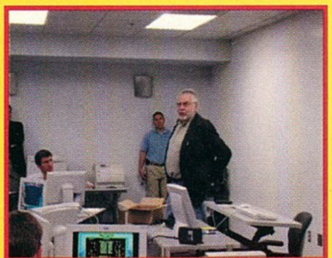


Sword of Saros Supercarger verzió

Az idők során számtalan 2600-as klón látott napvilágot a világ különböző pontjain, természetesen ezek melegágya a tajvani és Hong Kong-i dzsunkák voltak, aholis fillérekért koppintották a gép egyes alkatrészeit. Volt egy időszak, mikor nálunk is kaphatóak voltak ezek az olcsó, még klónokból is utángyártott típusok bagóért… Mondani sem kell, kompatibilitást nem ismertek, rengeteg hibás volt köztük, de arra jók voltak, hogy itt keleten is megismertessék az embereket az akkor már majd' 20 éves konzoltechnikával és játékérzéssel. Játékok tucatjai, akár 25 féle variálható lehetőséggel és opcióval – nekünk akkoriban ez volt a csúcs… Jelentem, nekem is volt ezekből vagy három darab, sok száz órát töltöttem előttük játékkal, joyrecsegtetéssel és a játék élményével – felejthetetlen pillanatok voltak ezek! Még ha nem is eredeti Atari konzol volt – feledtette velem a Pong, a Space Invaders és sok más, hogy tulajdonképpen csak egy klónnal van dolgom…



Atari 7800 billentyűzet

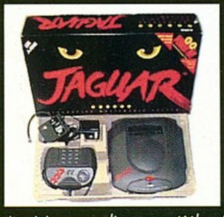


Bushnell mesél a fiatal programozóknak

Az Atari 25 éves… Bizony! Az Atari név és a logo, így 25 év távlatából nézve is él és virul, sőt! Játékokat is adnak ki! De hogy lehet ez, ha 1989-ben kivonulták a piacról? Elég viszontagságos úton jutottak el ahhoz a céghez, akinek tulajdonában van jelenleg az Atari Logo, az Atari mint név, és a hozzá tartozó összes copyright jog. Jelentem, jó kezekben van! De ne szaladjunk enyire előre…

Mikor '89-ben az Atari bedobta a törölközőt, nem tűnt el véglegesen. Az anyagiak rendezése után (hitelezők kifizetése, az utolsó konzolok és játékok bevételeinek könyvelése, valamint az üzemek felszámolása) egyesült a JTS-el, amely akkoriban vezető lemezmeghajtó gyártó volt a világon. Később, az akkor már társ Atari 1996-ban eladta a megmaradt berendezéseit (beleértve az akkoriban még csak papírterveken levő Atari Jaguar 64-bit-es rendszerét is) a JTS-nek, így a JTS tulajdonába került minden Atarival kapcsolatos jog és tulajdon. Jó üzletnek tartva, 1998. március 13-án a JTS megvált az Ataritól egy multicégnek, a Hasbro Interactive-nak átadva azt, potom 5 millió USD-ért. Utóbbi cég kiadta az Atari régi játékait, többek között az Asteroids-t és a Battlezone-t is, közben elérhetővé tette az ATARI Jaguar development kit nyílt forráskódú változatát, amelynek gyümölcseként közös fejlesztéssel elkészült az első 64 bites Atari Jaguar konzol – köszönhetően a lelkes Atari rajongóknak.

2001. június 7-én a francia illetőségű Infogrames elkezdte használni az ATARI nevet a játékaihoz, s hirdette: „ATARI is Reborn" (lásd: Unreal Tournament 2003, Neverwinter Nights, stb.) Egy szimbólum újjászületett…



Atari Jaguar, teljes pompájában!



Double Dragon 1989, Atari 7800

MIT IS HAGYOTT MAGA UTÁN AZ ATARI?

Megteremtette a '70-es, '80-as években a videojáték konzol fogalmát. Játékategóriákat, típusokat hozott létre, amelyekből számtalan mai stuff is meríti a mondanivalóját…Új fejezetet nyitott az otthoni szórakoztatásban, megváltoztatta az emberek elképzelését. A 2600 megjelenésével az olyan "passzív" eszközökből, mint pl. a televízió interaktív szórakoztató rendszert varázsolt. Lehetővé tette a játékok közötti válogatást a cartridge alapú rendszer segítségével, ezenkívül egységes fejlesztői platformot biztosított a frissen megalakult programozói csapatok előtt. Milliókkal szerettette meg a szórakozás ezen új fajtáját, generációk nőttel fel rajta, formálta egyéniségüket, alakította a mára dollárszázmilliárdos, hatalmas videojáték piacot. Korának igazi úttörője volt…

„Egy legendával van dolgunk.. melyet feledni sosem lehet…"

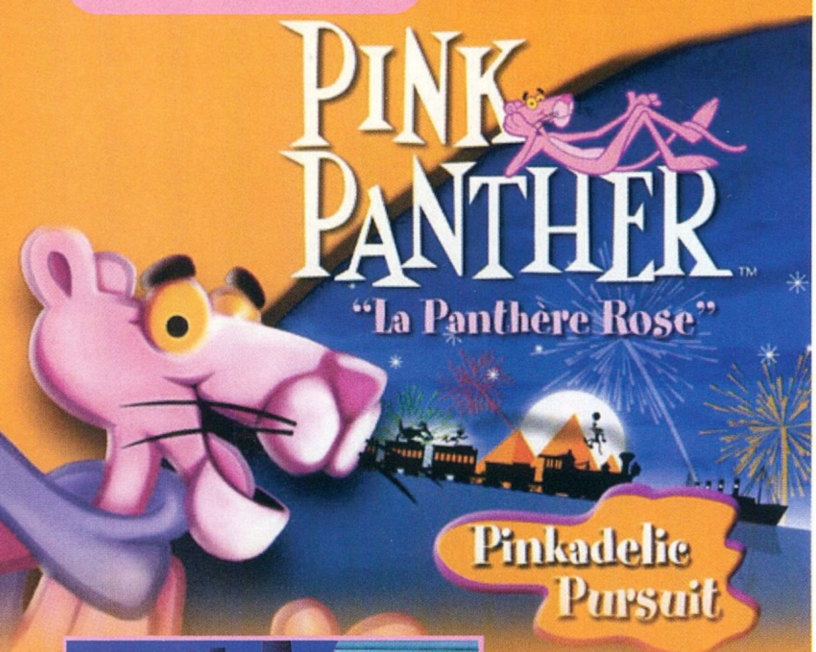
Stinger



Paddle kontroller pl. a Ponghoz



Az ős 2600-as, a Woodgrain







RÓZSASZÍNŰ VESZEDELEM

Dúdolgatni az újság hasábjain elég körülményes, ezért ettől most megkíméllek titeket, de ha azt mondom, hogy Rózsaszín Párduc, lefogadnám hogy mindenkinek az első, ami beugrik róla, az a zenéje. Volt már Rózsaszín Párduc film, rajzfilm és képregény is, most pedig itt az első és valószínűleg utolsó Rózsaszín Párduc Playstation program. Úgy látszik ebben a hónapban valahogy mindig megtalálták a mászkálós gyűjtögetős játékok, merthogy a PP is ide tartozik. A történet szerint meleg bundájú párducunk bácsikája bemondja az unalmast. Gyászolni azonban nincs idő, mivel az öreg igen csak tehetős ember…akarom mondani párduc volt, hiszen egész életében kincsek után vadászott, és egy igen szép fekvésű ingatlant hagyott ránk, melynek minden szobája egy-egy pályát rejt magában. A szobák ajtajai bizonyos számú kulccsal nyílnak, ezeket mindig a buborékfelhőben látod. Összesen tizenkét kulcsra lesz szükséged, hogy bejuss a kincseskamrába és rá tedd a mancsodat a hagyaték téged megillető részére. A pályák két részre oszthatóak: vannak például olyanok, ahol görkorcsolyáznod kell. Itt nincsenek feladatok, csak az eléd kerülő akadályokat kell átugrálnod. A másik típusúakon mászkálni kell és különböző feladatokat teljesítened. Ezek a feladatok a legtöbb esetben egy-egy tárgy ellopása, célba juttatása, illetve a továbbvezető utak bombával történő berobbantása. Mindkét esetben a pálya végén kulcsot kapsz. Minél több kulcsod van, annál több helyiség nyílik meg előtted, például az első kulcs megszerzése után megnyílik a ház pincéje is, ahol további pályák is találhatóak. A helyszíneken rózsaszín dollárérméket is gyűjtögethetünk, erről először fogalmam sem volt, hogy mire jók, de aztán később véletlenül rájöttem, hogy a kertből nyílik a galéria, ahol a dollárokat festményekre, azaz képekre válthatjuk be. A párduc tud ugrani, helikopterezni a farkával, pörögni, de ami a legfontosabb, hogy bizonyos tereptárgyaknál a Háromszög segítségével el tud rejtőzni. Ez azért szükséges, mert a lopkodós feladatoknál az üldözőink nagyon hamar utolérnek, és ha nem vigyázunk, simán kiszedik a kezünkből a cuccokat. Ha azonban elrejtőzünk, a rajzfilmekből ismert kis töpszli, duda orrú fickók csak nézelődnek tanácstalanul és abbahagyják a keresést, persze nem örökre, de legalább egy kis egérutat nyerhetünk. A rejtőzködés egyébként igen humoros része a játéknak és van néhány poénos feladat is, mint például amikor WC papírt kell lopni a szerencsétlen munkásnak, aki dolga végeztével nem tud a dolgával végezni. Az program legnagyobb hibája, hogy a párduc nem mindig azt és ott csinálja, ahol mi azt szeretnénk, magyarul igencsak labilis az irányítás, ami elég frusztráló, amikor üldöznek és minden ugrást ki kell centizni. A grafika egyébként követi a rajzfilmben látottakat, sivár, de a Rózsaszín Párducot mindenki így ismeri, valószínűleg ezért is maradtak az alkotók ennél a megvalósításnál. A program egyébként igen rövid, határozottan az egy délután alatt végigjátszható kategóriába sorolandó.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



PINK PANTHER

WANADOO	
MÁS VERZIÓ: GBA	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ vannak benne jó poénok
× túl rövid, labilis irányítás

5.5 pont

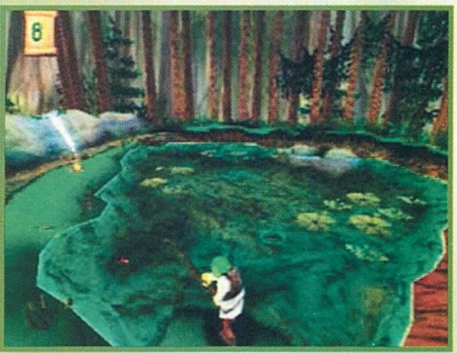




A Shrek nálam azon animációs filmek közé sorolandó, melyek csalódást okoztak, de pozitív irányban. (Ide tartozik még az Irány Eldorádó is, aztán asszem' ki is kifújt.) Rajtam kívül még elég sokaknak bejöhetett a mozi, mivel gyakran kérdezgették tőlem, hogy lesz-e Shrekes játék PS-re, és ha igen mikor, de én szent meggyőződéssel mindig azt feleltem, hogy Shrek csak Xbox-ra lesz. Aztán a jól rám cáfoltak a játékkiadók, mert végül nemcsak X-re, de PS-re és PS2-re is kijött a Shrek. (Utóbbi géptípusra rögtön két játék is.) Ezen a fél oldalon azonban most a PS-es változatról kell értekeznünk, ami egy igen egyszerű és kifejezetten igénytelen 3D-s mászkálós játék formájában öltött alakot. A történetnek semmi köze a filmben látottakhoz, ha csak annyi nem, hogy a főhős és szíve választottja, Fiona hercegnő ugyanaz. A sztori szerint Shrek piknikezni hívja nem kevésbé visszataszító külsejű szerelmét, amikor is mint derült égből a villámcsapás, eltűnnek a szabad ég alatt elköltendő ebéd legfontosabb kellékei. Ezek nélkül pedig valószínűleg nem lenne olyan felhőtlen a kirándulás, Shrek tehát nekiindul a lápnak, hogy bejárva azt meglelje a tárgyakat, mellyel kedvében járhat szíve hölgyének. Az nagyjából 2 perc játék után kiderül, hogy a Shrek az utóbbi idők legigénytelenebb játéka. A grafika elnagyolt, szögletes objektumok és darabos mozgás jellemzik. Összesen tíz pályának nevezett kisebb térség van, melyeket utak kötnek össze egymással – hogy melyik hova vezet, azt a mellettük található táblák jelzik. Minden egyes ilyen térségben szét van szórva adott számú objektum, ami lehet kerti törpe, sütőtök, kulcs, patkó. Ezeket begyűjtve nyílnak meg a mini-játékok, amiket teljesítve egy-egy tárgyat kapunk, ami a végső győzelemhez lesz majd nélkülözhetetlen. (Kivéve a kulcsok, amik nem csak a saját pályájukon vannak elrejtve, hanem szinte mindegyiken van egy-egy darab elzárva, és csak akkor felvehetőek, ha teljesítve vannak a mini-játékok). A már sokat emlegetett mini-játékok legrosszabb esetben ügyességi platformrészek, amiken csak erőteljes anyázás mellett lehet továbbjutni, jobbik esetben horgászás, légyvadászat, vakegér (!) vezetése stb. lehet. A kameranézet nem Shrek mögött, hanem mögötte és felette van, amivel sikerült elérni azt, hogy a pályákból az égvilágon semmit ne lássunk, még az orrunk előtt felépülő horizontot sem. Mindezt sikerült azért alulmúlni az irányítás terén, ami elborzasztóan rossz. Menet közben szinte nem lehet irány változtatni, Shrek mindenben felakad, megakad, visszapattan, képtelenség adott helyre normálisan felugrani, még szerencse, hogy csak nagy ritkán kell ezt használnunk. Begyalogolhatsz a falba, sőt bele is ragadhatsz. Van egy térkép a játékban (SELECT), amin megnézheted, hogy hol mit hagytál el, ha még ezek után kedvet érzel hozzá. Azalatt a két óra alatt, amíg végigjátszottam, mindössze a zenét és a két CG animációt tudtam pozitívan értékelni.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

Ő IS OGRE, CSAK MÁS….



SHREK TREASURE HUNT

TDK MEDIACTIVE	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ shrek
× igénytelen

2 pont





(MÉLY HANGON :) - TE ISTEN VAGY?!



Szellemirtók. Gyerekkorom (egyik) kedvenc két filmje volt! Elképesztően sokszor láttam őket, még most is tudnék párbeszédeket idézni belőlük. Ektoplazma, a sugarak keresztezése, meg a Kárpáti Vigo, húú de imádtam őket. Szerencsére készül a harmadik rész is, remélem, nem fogják elbaltázni. Szellemirtók. Gyerekkorom egyik kedvenc játéka volt, még ATARI 800XL-en. Elképesztően sokszor végigjátszottam, még ma is pontosan emlékszem minden részletére, a kocsi és felszerelés vásárlástól egészen a csapdaelhelyezésig. Elképesztő, hogy azóta egy kiadó sem találta a témát megjátékosításra érdemesnek. (Mindössze egy GBA-s programra emlékszem most így hirtelenjében.) Na persze, ha majd kijön az új film biztos lesz játékváltozat is, de az már nem lesz az igazi, azt garantálom. Ahogy a mostanában futó rajzfilmsorozat sem az igazi, amiből ez a játék készült. Nekem a régi szellemirtók maradnak a valódi szellemirtók, akik közül már csak Spengler van jelen ebben a programban, meg az elfojtott szexuális vágyakban tobzódó titkárnő. Ezek az új szereplők hiába hasonlítanak a régiekre, nem túl megnyerők, ráadásul egy kék hajú csaj (!!!) is helyet kapott a csapatban. Úgy érzem nem jó irányba halad ez a világ! :) Az ifjú titánok közül kell tehát kiválasztanunk egyet, akik bár egy célkeresztes lövöldözős játékról van szó, mégis négyféle tulajdonsággal rendelkeznek és különböznek egymástól. A játékot egyébként fénypisztolyra kódolták, tehát a teljes élvezethez egy ilyen kiegészítő is szükséges, bár hellyel-közel kontrollerrel is el lehet boldogulni. Van gyakorlás, gyors játék (a már behozott pályákon) és a történetes mód, ahol sorban jönnek a pályák, vannak átvezető képsorok (és ezek itt most valóban csak képek) és néhány jelenet a már említett rajzfilmsorozatból, elég pocsék minőségben kiollózva. Számomra érthetetlen módon ezek a videók egyáltalán nem passzolnak a cselekményszálhoz, akkor meg nem értem minek kellett belerakni őket? A helyszínek poligonosak, ellenben a lelövöldözendő rémségekkel, akik egyszerű sprite-ok formájában próbálják meg az idegeinket borzolni, valljuk be nem sok sikerrel. Kétféle lövést adhatunk le és a felső gombokkal fedezékbe is bújhatunk. Ez már csak azért is fontos, mert csak ilyenkor töltődik a sugárvetőnk, ami hajlamos arra, hogy hamar kifogyjon. Úgy vettem észre fedezékbe bújva egyes lövedékek is kikerülhetőek. Arra viszont mindig nagyon vigyázz, hogy az ellenfelek ne tudjanak teljesen közel kerülni a képernyőhöz, mert akkor baromi nagy sebzésekre képesek, és pikk-pakk leszedik az enerdzsidet. A pályákon nem csak az elszabadult kósza rémek próbálnak meg borsot törni…illetve ektoplazmát dobálni az orrunk alá, hanem még a pont- és időhatár is megkeseríti az életünket. Kísértetekből túl sok félével nem találkoztam, de minden nagyobb helyszín végén van egy főellenség is, akiknek külön a képernyő tetején van jelezve az energiájuk. Amit még külön megemlíteném, azok a piros színű szellemek, akik durva gyorsan eltűnnek – na ha egy ilyet kipukkasztasz egy élettel leszel gazdagabb. A játék egyébként elégé begorombul úgy a tizenötödik pálya környékén. Ja és a zenéje (nem a játéké, hanem a filmé) halhatatlan :)!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



EXTREME GHOSTBUSTERS

LSP GAMES
MÁS VERZIÓ: GBA, GBC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock), fénypisztoly

✔ szellemirtók
× ennél azért hálásabb a téma

5.5 pont



A CT Special Forces le sem tagadhatná, hogy minden tekintetben a nagy elődöt, a Metal Slugot majmolja. Még szerencse, hogy ezzel meg sem próbálkozik, inkább előnyt próbál meg kovácsolni a hasonlóságból és valljuk be, a mostanság már tényleg halottnak tekinthető Playstation piacon talán sikerülhet is neki. Már amennyiben igénylik ezt a kétdimenziós lövöldözős cuccot az emberek. Merthogy a CT SF nem akar és nem is tud több lenni, mint egy kétdés lövöldözős játék Csakúgy, mint a való életben ismét elszaporodtak a terrorcselekmények és csak egy nagyon különleges elit egység tagjainak van esélye, hogy jól elpics***a azt, aki nem teszi a mosatlan edényt a mosogatógépbe maga után. Ezúttal tehát a gonosz csúnya terroristák lesznek az ellenfeleink, a még csúnyább és gonoszabb nácik helyett. A szituáció mindig adott, ledobnak minket a világ valamely pontján és egyedül kell felvennünk a harcot a rosszfiúk csapatával. Kivéve, ha rendelkezünk még egy kontrollerrel és egy vállalkozó szellemű csapattárssal. Mert ebben az esetben egymást segítve-fedezve teljesíthetjük a pályákat. Egyébként van a játékban eligazítás is, amit érdemes elolvasni már csak azért is, mert a főszereplő kommandós gyerek néha egész jó dumákat is lenyom, a felettesei legnagyobb meghökkenésére. A játék szép letisztult grafikával rendelkezik, a hátterek valószínűleg kézzel rajzoltak, vagy az úgy készült vázlatok alapján születtek meg. Az embereink és az ellenfelek is, ahogy azt egy ilyen játékban illik kétdés sprite-ok, néhány mozgásfázisra képesek mindössze (futni, lőni, ugrani, gránátozni stb.), viszont érdekesség, hogy az emberünk a különféle peremek szélén egyensúlyozni kezd. Az ellenséges sorozatokat kétféleképpen kerülhetjük el, vagy elhajolunk, vagy átugorjuk őket, attól függően, hogy a pubi épp milyen pozícióban tartja a fegyverét. A pályákon elszórva vagy valamit szétlőve erősebb hatásfokú fegyverek is előkerülhetnek, amiket mindig tartogassunk a méretesebb ellenfelek ellen. (Az L2-vel eldobott gránátokat pedig a lövészárkokban meglapuló rakétázó figurák ellen.) Egyébként viszonylag sokféle ellenféllel találkozhatunk a játékban, mondom ezt annak ellenére, hogy alig pár pályát sikerült teljesítenem, mivel az én véleményem szerint elég nehézre, vagy ha úgy tetszik következetlenre sikerült kidolgozni a nehézségi fokozatot. Értem ezalatt, hogy hamar leszedik az energiánkat, kevés élettel kezdünk és csak nagy ritkán találni a pályákon egészségügyi csomagot rejtő ládákat. Nálam igazából ott bukott meg, hogy nem elég pörgős. Én, ha már lövöldözni kell, akkor az olyan játékot szeretem, ahol folyamatos az akció, milliárd az ellenfél és a gyógyítással sem fukarkodnak. A pályák végét egyébként általában egy zászló jelzi, ezt kell szétlőni, legalábbis én mindig belenyomtam egy sorozatot. A maga kategóriájában nem egy rossz játék a CT SF, mert vannak benne ötletek, normális a vizuális megjelenítése és még a zenéket sem unjuk meg öt perc után, de elég nehéz és egy idő után az ember automatikusan valamilyen más szórakozás után néz. Persze az is előfordulhat, hogy egy Metal Slug fanatikus elsőre lenyomja az egészet.

CSIPI M LEE

METAL SLUG SPECIÁL



CT SPECIAL FORCES

LSP GAMES
MÁS VERZIÓ: GBA

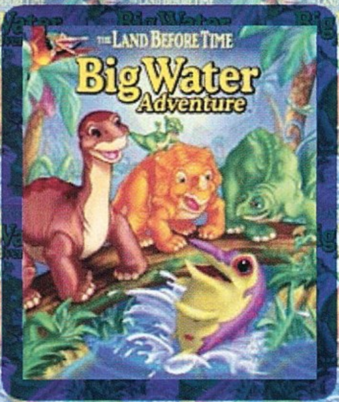
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

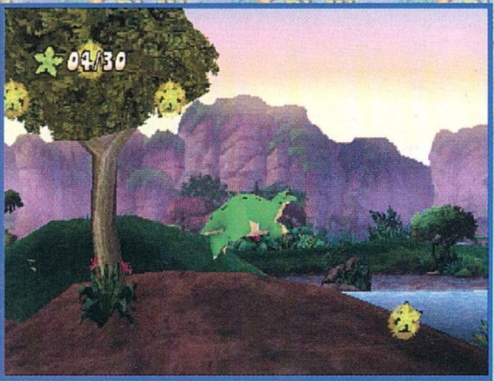
1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ a stílus
× nehéz, és nem elég pörgős

6 pont

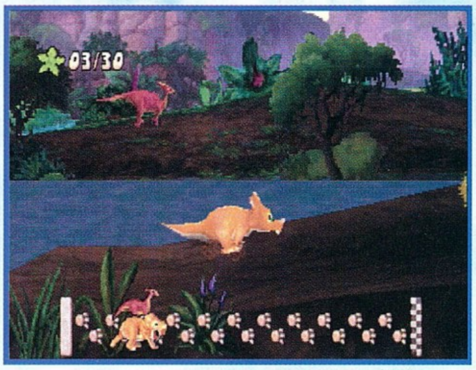
KICSI MO ÉS TÁRSAI





Épp valamikor mostanában láttam és csodálkoztam rá, hogy az Őslények Országa című rajzfilmsorozat már a nyolcadik részénél tart (talán valamelyik videotékában történhetett az eset, és a Nagy Fagy volt az epizód alcíme, ha jól emlékszem), miközben én elmaradtam az első sztorinál. No mindegy, eb aki bánja. Most viszont itt az egyik részből készült játék, ami a Nagy Vízi Kaland alcímet kapta. Ezúttal ugyanis a népes kis csapatunk (tudjátok Tappancs, Röpcsi, Kacsacsőr és a többiek), egy új taggal bővül, Moval a kis halacskával, akinek minden vágya, hogy eljuthasson a nagy vízig, azaz az óceánig. Addig azonban még számtalan izgalmas kalandon kell magukat végigküzdeni, már csak azért is, mert a folyó fenekén egy ádáz ragadozó is tanyázik. Összesen tizennégy pálya van a játékban, de ahhoz, hogy a programot száz százalékra teljesítsük, mind a négy választható szereplővel teljesítenünk kell azokat. A szinteket oldalnézetből látjuk (álháromdé) és balról-jobbra haladva kell bejárnunk őket. Az első rész óta a sorozat védjegyévé vált faleveleket kell begyűjtögetni (szám szerint minden szinten harminc darabot), ez kezdetben még nevetségesen könnyű, a vége felé azonban lesz egy-két olyan magasan pattogó levél, amiért meg kell szenvedni, mondom ezt annak ellenére, hogy a tizennégy pálya nagyjából fél óra alatt teljesíthető, mivel mindegyik elég rövid. A kis dinók tudnak ugrani, fejelni, a farkukkal csapkodni és mindannyian szólítani tudják Mo-t az L/R blokkokkal. Erre azért van szükség, mert néhány falevél a vízbe hullott, és onnan csak a kis hal tudja nekünk a partra dobni őket. Lesznek majd olyan pályák is, ahol egy másik hüllővel kell versenyeznünk. Ha megvagy a pályákkal, jöhet egy újabb szereplő. Erre azért van szükség, mert Repcsit választva egy almenübe léphetsz, ahol egyre nehezedő puzzle játékokat rakhatsz össze és a lista alja csak bizonyos mennyiségű falevél után nyílik meg. Egyébként itt a repülő hüllőnél van a Gallery pont is, ahol a videókat nézheted meg újra. Természetesen minden pályán minden szereplőnek eltérő befejező videója van, csak hogy legyen egy újabb okunk végigvinni a játékot mindenkivel. Az összes videót megtekintve pedig majdnem az egész rajzfilmet végigizgulhatjuk. (Na jó én nem, de most beszéljünk a kisgyerekekről, jó?) Sőt ha mind a négyükkel a kaland végére jártunk, még maga Mo is választható lesz. A program nem számol életet vagy energiát, ezért bármennyiszer nekikezdhetünk egy-egy résznek, nem kell félni a Game Over felirattól. Grafikailag nem egy nagy durranás a játék, hiszen semmi nagy dolgot ne képzeljünk magunk elé, csak egy balról-jobbra scrollozó stuffról van szó, de hozza azt a színvonalat, amit egy kisgyerek a filmek alapján elvárhat. Ami felróható a játéknak az az, hogy, nagyon egyszerű a játékmenet, és végül is minden pályán ugyanazt kell csinálni (kis eltérésekkel): menni balróljobbra és felugrálni a falevelekért. A személyes véleményem, hogy sokkal több tartalom van a játékban, mint azt első ránézésre gondolná az ember, de ennek ellenére csak kicsiknek ajánlom. Ők még élvezni tudják, amint egy Tipitapi Dínó pattog a falevelekért.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



THE LAND BEFORE TIME: BIG WATER ADVENTURE

TDK MEDIACTIVE

MÁS VERZIÓ: GBA

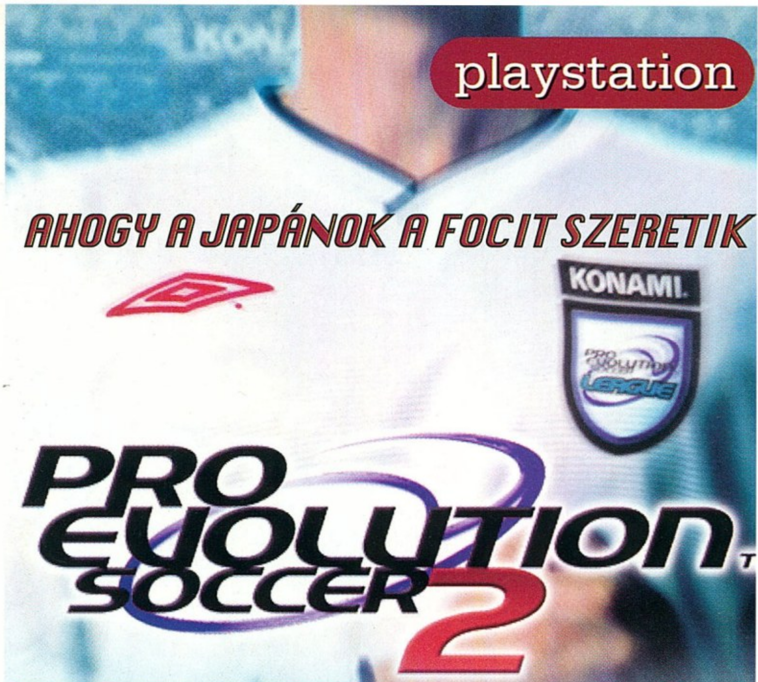
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ kicsiknek ideális
× elég egyszerű játékmenet

7 pont

AHOGY A JAPÁNOK A FOCIT SZERETIK





Nagyjából két hete ért véget mindenhol az őszi futballidény, így eljött az idő, hogy kénytelen-keletlen az ez irányú érdeklődési körrel rendelkezők az uborkaszezon alatt valami virtuális szórakozás felé nyissanak. A Pro Evolution Soccer 2 kiválóan alkalmas, hogy a téli időjárás okozta fociűrt betöltse, főleg ha valaki már unalomig nyüstölte a FIFA játékokat. A PES2 japánban egy igen közkedvelt fociprogram szériának az európai változata, odaát a sorozat Winning Eleven Soccer név alatt fut (már a hatodik résznél járnak) és nem mondok valótlant, ha azt állítom, hogy nagyobb népszerűségnek örvend, mint a FIFÁ-k. Érdekesség, hogy a PSE sorozat is Konami fejlesztés, csakúgy, mint a régóta futó International Superstar Soccer sorozat, és hogy több neves sportszer és ruhagyártó cég is szponzorálta a programot. A PES2 egy olyan hosszú videóval indít, hogy azt hittem soha nem lesz már vége, ráadásul, ha a fülem nem csalt egy Queen szám ment alatta, bár az ilyen zenéket nem vágom. A programban leginkább csak nemzeti tizenegyekkel játszhatunk. Van ugyan egy Master League menü is, ahol olyan csapatok is helyet kaptak, mint Ruha, meg London, de ezt mégse tekintsük inkább valódi bajnokságnak. Ha már itt tartunk, elmondhatjuk, hogy van sokféle kupa, bajnokság, de játszhatunk sima egyszeri meccseket és még a tizenegyesek is gyakorolhatjuk egy párbaj keretében. Külön megemlítendő, hogy amennyiben sok hely van a memóriakártyánkon készíthetünk saját csapatot is, ez leginkább azoknak jó, akik mondjuk hiányolják a BKV Előre csapatát a játékból. Ha már a memóriakártyánál jött szóba, gyorsan azt is elmondanám, hogy még a gólok utáni lassításokat is kimenthetjük. A játék szerintem leginkább az ISS sorozatra hasonlít, nem hiába Konami-s mindkettő. Látszik, hogy amennyire a hardver engedte, megpróbáltak mindet belerakni a készítők, persze nem hasonlítható a mostani erőgépeken futatott újgenerációs játékokhoz, de azért itt is törekedtek például arra, hogy a játékosok fejszerkezete hasonlítson a valódi játékosséra. Én mondjuk nálunk csak Lisztest ismertem fel. Na ezzel el is árultam, hogy a Futball EB és Olimpiai rendezési jogokért is küzdő kis hazánk válogatottja is szerepel a játékban, bár nem képvisel valami átütő erőt, de ez így is van rendjén. (Az meg egy másik történet, hogy én a németeket a C64-es 711 Micropose Soccer óta West-Germany néven keresem. Olyan ez nálam, mint a nagyfateromnál az elvtárs megszólítás, sosem fogjuk kinőni :)
A játék grafikailag teljesen rendben van, bár nehéz visszaszokni ezekhez a szögletes PS-es figurákhoz. Az állítható sebesség miatt mindenki meg fogja találni a magának megfelelő tempót. A kommentároknál a legnagyobb hiányosság, hogy neveket nem ismernek, legalábbis én egyet sem halottam a szájukból, az viszont pozitív, hogy még az ismétléseket is kielemezik. Hogy végül is miben jobb a PES2 a riválisoknál, az még nekem is csak több óra játék után tűnt fel! Hát kérem szépen, ebben a játékban nem fújnak le minden becsúszást a bírók, és a gép is jócskán hibázik! (Például sokszor futnak lesre az ellenfél játékosai.) Ezt én mindenképp pozitívumnak ítélem meg, mert utálom, az olyan játékokat, ahol mindent befújnak a bírók, de csak a mi részünkre és állandóan olyan érzésünk van, mintha csalna a mocsok feketerigó. Szóval jó játék ez a PES2 tavaszig ki lehet vele húzni valahogy.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



PRO EVOLUTION SOCCER 2

KONAMI

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ engedékeny bírók
× kevés csapat, kis hiányosságok

7.5 pont



Jinx

BOLOND LYUKBÓL...

Hihetetlen, de a Sony még mindig nem hagyja veszni az egyes gépet, ismét piacra fognak dobni egy igencsak minőségi saját fejlesztésű játékot. Az program egyelőre még olyan forró, hogy én is csak az anyacégtől kapott „majdnem végleges" review verziót tudtam letesztelni, lévén, hogy más jelen pillanatban nem is létezik belőle. Azt azonban már ez alapján is elmondhatom, hogy akik megtartották a gépüket, ráadásul szerették a Spyro féle mászkálós-gyűjtögetős anyagokat és egyelőre még nem nőtték ki ezt a stílust, azok remekül szórakoznak majd Jinx-szel is! (Mint például én is, sőt én megtartottam mindkét Playstation-ömet, ugyanis a mai napig sokszor elővesszük egy baba kis link-kábeles Red Alert partira, de egyébként sem lett volna szívem megválni tőlük. Azt meg végkép nem akarnám, hogy valami vandál barom vegye meg, aki három hónap alatt tönkrevágná azt, amire én lassan már hat éve vigyázok.)



Hogy ki az a Jinx? Hát a róla elnevezett játék főhőse, akit leginkább egy udvari bolondra hasonlít, mivelhogy az is. Olyan, mintha megalkották volna a Pandemonium főszereplőjét kicsiben. A hasonlóság azonban itt véget is ér, mert bár a két játék stílusa hasonló, azért szerintem a Jinx egy sokkal komplexebb, ötletesebb játék, mint az álháromdés „elődje". A program amolyan in medias res alapon rögtön az események sűrűjébe dob minket. A királyi udvarban eluralkodott a káosz, az egész udvartartás szőrén-szálán eltűnt, saját magunkon kívül mindössze a Térképszoba őre, Merkins tartózkodik a Palotában. Ő sajnos nem hagyhatja el az őrhelyét, ezért ránk bízza a feladatot, hogy bejárjuk a különböző világokat és kiderítsük, ki áll a galád merényletek mögött. A szinteket is innen a Térképszobából fogjuk majd elérni, de ahogy lenni szokott egyelőre még csak az első világ kapuja áll nyitva előttünk. Annyit még megjegyeznék, hogy ugyanebben a teremben van egy varázsgömb is, ahol menthetünk és megnézhetjük a pályák statisztikáit is.

Minden egyes világ három alpályára van felosztva, épp ezért minden világ kapuja mögött három teleportot találsz. Játék közben ezek az alpályák egymásba kapcsolódnak a történet és a helyszínek egybefonódása miatt, ezért mindössze a mentési lehetőség felajánlása fog arra figyelmeztetni, hogy sikeresen befejeztél egy szintet. Az én verzióm hat világot (középkori, horror, egyiptomi, vízi stb.), azaz 18 pályát és egy főellenséget tartalmazott, persze nem elképzelhetetlen, hogy a teljes bolti verzióban lesznek majd új pályák és világok is.



A játékmenet némileg összetett, mint az effféle mászkálós programokra jellemző „csillogó-gyémántgyűjtögető" állatságok. Bár gyűjtögetni itt is érdemes a mindenfelé szétszórt csillagokat, mivel száz begyűjtés után életet kapunk, de a fő hangsúly a feladatok megoldásán lesz. Ezek a feladatok igen sokrétűek lehetnek, kapcsolókat, kulcsokat kell keresgélnünk, speciális tárgyakat begyűjtenünk, ellenfeleket levernünk, hidakat, lifteket, ventillátorokat aktivizálnunk, tárgyakat cipelnünk és használnunk, ügyességi részeket megoldanunk. Nem ritkák a megtalált szereplőktől kapott küldetések is, amik bár általában item gyűjtögetésben merülnek ki, de mégis újra be kell miattuk járni a pályákat. Előfordul, hogy egy pályára többször is vissza kell majd mennünk, mert például a kijárat teleportja mellett van egy olyan kapcsoló, ami a szint elején hoz működésbe valamit. A világok között egyébként szintén a Térképszobában lehet váltogatni, de csak azok között, amelyikbe már van bejárásunk. A padlón látható nagy óramutatót kell a kívánt irányba állítani. Az irányítás úgy néz ki, hogy Jinx az X-szel ugrik (dupla szaltózás a levegőben), ezzel az ellenfeleket is le lehet verni, a Négyzettel üt, a Körrel a tárgylistából legutoljára kiválasztott cuccot használja. (Ez lehet például varázslat is. Amúgy egyszerre elég sok cucc is lehet nálunk, fontos például a „gránát", amivel a méretesebb ellenfeleket lehet kifektetni.) A Háromszög az akciógomb, ezzel tudsz beszélgetni, kapcsolni, tárgyakat használni, cipelni és a víz alá merülni. Az L2-vel lépsz be az invertory-ba, az R2-vel pedig a belső nézetbe. A másik két felső gombbal a kamerát forgathatod. A játék grafikai megoldásai egyébként egy az egyben a Spyro-t idézik, legalábbis ami a textúrázást illeti. Szép színes, de egyáltalán nem giccses hátterek jellemzik a játékot. Úgy néz ki, az elmúlt évek alatt azért vannak olyanok is, akik megtanultak programozni, mert a szokásos átlátszódások és törések most szinte nincsenek is a játékban. Tényleg nem találtam nagyon kivetnivalót bennük. Hangulatosak a pályák, minden világban odaillő atmoszférikus zene szól, középkori hangszerelésben. Az ellenfelek is világonként változnak és a megoldandó feladatok sem ismétlődnek sokszor, talán épp ezért a program soha nem válik igazán unalmassá. Jinx mindig azt csinálja, amit szeretnénk, egyedül csak arra kell ügyelni, hogy egy minimális távolságot még csúszik megállás után, ezt azért kalkuláljuk bele. Kivételesen sikerült használható kameramozgató rutint alkotni a készítőknek, csak néhány helyzetben lesz zavaró a nézet, leginkább, amikor egy lejtőn haladunk lefelé és nem látjuk a szakadékokat. Összességében tehát, ahogy azt már az elején mondtam, a Jinx egy nagyon hangulatos játék, sok jó ötlettel és még a kezelést is sikerült eltalálni, ezért bátran ajánlom mindenkinek!





CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Lám, a Sony-ba még szorult némi emberség! A Playstation piac már az agóniáján is túl van, erre kiadnak egy olyan stuffot, ami még a „dicsőséges időkben" is bőven megállta volna a helyét. Tetszik a Jinx, mert ügyességi platformjáték, változatos és szép pályákkal, ráadásul nagyon igényesen kidolgozva. Még azt sem mondom, kár, hogy csak most jelent meg, mert egy jó játék mindig jól jön!

JINX

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ ötletes, hangulatos
× talán elkéstek már vele

8.5 pont

Egy kicsit úgy tűnik, hogy az előző két hónapban kiadott „slágerek" után kevesebb nagy név jelenik meg a piacvezető konzolgépekre. Újabb uborkaszezon látogatta meg a játékosokat az otthonokban, ami ilyenkor mindig szomorúságra ad okot az igazán „függő" egyedeknek. Én is ilyen vagyok. Az ehhez hasonló időszakokon mindig nehezen tettem túl magam, inkább a kedvenceket vettem elő, csak ne kelljen látnom a gyengécske próbálkozásokat...mert sajnos az év első egy-két hónapja szinte csak az említettekről szól...legalábbis ez az eddig ismert tendencia. Féltem is a december végétől, valamint a januártól, mert...mert...hát, mit is mondjak...felkészültem a legrosszabbra. Persze nem is kellett ezek után nagyot csalódnom, mert pár kellemesebb alkotáson kívül (platformtól függetlenül), nem sok lemez érkezett a szerkesztőségbe, ami igazán felkeltette volna a teszter-horda figyelmét. Martin is csak tanácstalanul hümmög ilyenkor a hatalmas trónteremben, mialatt a helytartók gyanakodva méregetik a jobbján elhelyezett korongok feliratait. Ezekben a zord időkben szoktak lezajlani a vérre menő harcok a nagyobb falatokért, bár az uralkodó mindig próbál bölcsen dönteni. Szerencsére idén nem alkalmazott senki erőszakot a másikkal szemben, mindenki elfogadta a sorsát. Így jutott el hozzám is pár program...ezek közt leltem rá a híres filmrendező nevével fémjelzett játékra is. Először nem is tudtam hova tenni ezt a dolgot, mivel ilyen című filmről nem hallottam, az pedig meg sem fordult a fejemben, hogy J.C. átment esetleg szoftvergyártóba, hogy így egészítse ki a nyugdíját. Persze idővel választ kaptam a kérdéseim nagyobbik részére, de azért így sem vagyok tisztában mindennel. A lényeg minden esetre annyi lenne, hogy a Sötét Angyal egy olyan filmprodukció feldolgozása, amit egyelőre nem mutattak be hazánkban. Az interneten egyébként szinte mindenhol csak egy rövid kis filmecske pörgött a játékkal kapcsolatban, ez pedig megegyezik azzal, amit a program elindításánál is láthatunk. A lényeg vele kapcsolatban annyi, hogy semmi izgalmas nincs benne, semmi rendkívüli nem derül ki belőle. Egy egyszerű kis videó volt, nem is foglalkoztatott sokáig, hanyagoltam az ismerkedést. Aztán, amikor megkaptam a teszt lehetőségé, újra foglalkoztatni kezdett a téma, de továbbra is csak annyit tudtam meg az anyagról, hogy az akció stílust képviseli...hát ez nem sok...gondoltam, belenézek inkább a programba...



JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™



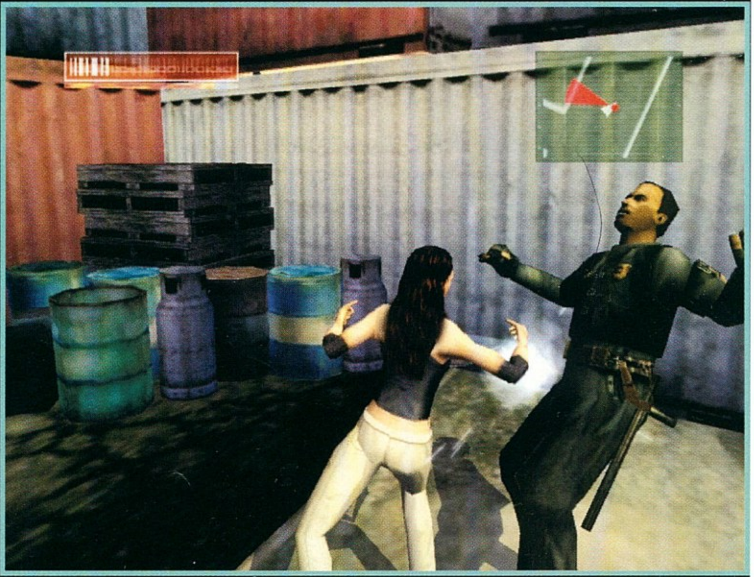
BELENÉZTEM BROTHER

A lemezt behelyezve gyorsan megtekintettem a már említett bevezetőt, majd a főmenüben kalandoztam egy cseppet. Az EXTRAS pont volt az, ami leginkább érdekelni kezdett, mivel arra gondoltam, hogy itt majd többet megtudok a filmről...nos, igazam is lett. Találtam bemutatót, interjút, no meg képeket a forgatásról. Bevallom, nem nyűgözött le egyik sem, valamint a mai napig nem láttam a teljes művet, de igazság szerint nem is nagyon vágyom rá, hogy megtekintsem. Amit a TRAILER tartalmaz, az minden, csak nem izgalmas, vagy érdekes. Akció, csihi-puhi, lövöldözés, na meg minden, amit már megszokhattunk. Szó van különleges harcosok teremtéséről, meg olyanokról, hogy valaki ebben nem óhajt részt venni. Nem is csodálom, hogy idáig nem jutott el a mozi...ha valaki már látta, esetleg tetszett is neki...sorry, de engem nem nyűgözött le a bemutató. Mindegy, a játék a lényeg. Az opcióknál nem nagyon érdemes forgolódni, mert csak a szokásos hang, irányítás beállításokkal találhatjuk szemben magunkat. Villantsunk inkább a NEW GAME feliratra, aztán meg ereszd el a hajam... Szóval...a főszereplő hölgyeménnyel egy utcán találjuk magunkat és már mehet is a hirig. A nézet izometrikus...avagy kicsit oldalról mutatja a képet, kicsit felülről, de egyik javára sem billen ki a mérleg nyelve. Kicsit furcsa meghatározni a műfajt, mert a kamerakezelés miatt a Baldur's Gate, meg a Hunter neve merült fel bennem, viszont a játékmenet leginkább a Fighting Force, ONI párosra hajaz. Hmmm...nah ja, natürlich. Ez egy ilyen dolog...mindig csak hasonlítunk, skatulyázunk, de csak így tudjuk elképzeltetni az olvasóval, hogy mi is a valóság. Még így az alapoknál megjegyezném, hogy a lehetőségeinkből sincsen sokkal több, mint amikre az előbb írtakból gondolhatunk. Megyünk, verekszünk, nyitunk, de uppsz...kicsit talán előre szaladtam. Tehát ott vagyunk a hősnővel, aki a film gyengécske bevételéből adódóan kicsit szomorú, emiatt pedig minden járőrnek elkeni a száját, aki észreveszi... Próbáljuk talán ki az irányítást, ha már egyszer így belemerültünk a dolgokba...

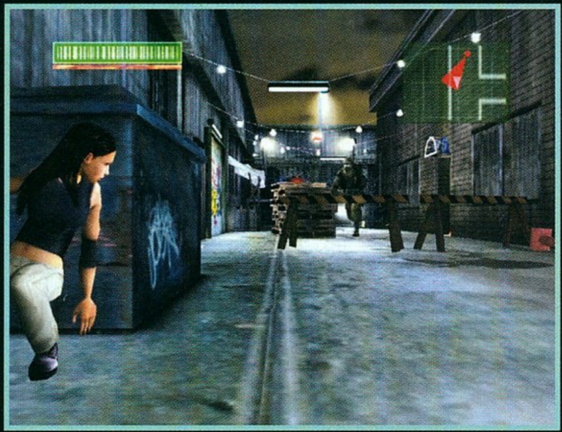


KIPRÓBÁLTAM BROTHER

Az irányítás elég jól kihasználja az irányítóban rejlő lehetőségeket, vagyis nem nagyon lett egy gomb sem szabadon hagyva. Az alapok persze megegyeznek azzal, amit már ismerhetünk máshonnan is, így tehát a bal analóg karral mozgatjuk a főszereplőt, a jobb karral pedig a kamerást szédíthetjük meg...amennyiben már kis, rózsaszín kacsák csiripelnek (ezt hívják teljes képzavarnak...a hiba nem az ön fejében van...) a kobakja felett, az R3-mal visszaállíthatjuk a nézetet eredeti állapotába. Az L3 lenyomásával egy rövid ideig emberfeletti gyorsaságra tehetünk szert, ezt a tudásunkat leginkább akkor kamatoztathatjuk, amikor már nagyon kevés időnk van, vagy valahol gyorsan szeretnénk átjutni. A Select pár fontosabb információt oszt meg velünk, a Start segítségével pedig az opciók között zarándokolhatunk, vagy az éppen aktuális misszióról olvashatunk egy-két érdekességet. A nálunk található eszközök, tárgyak között az iránynyilakkal válogathatunk, ez az Inventory. Jó szokás szerint lopakodni is tudunk, ez manapság már egy játékból sem hiányozhat, az említett mozgást az L2-vel csikarhatjuk ki emberünkből. Az akciógomb fo-









(MEG)BUKOTT ANGYAL...

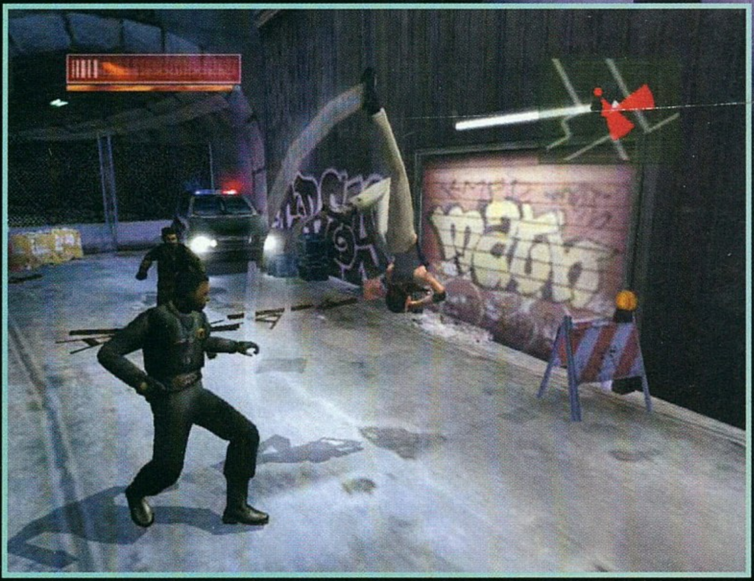
galmát az R1 meríti ki, avagy ezzel nyithatjuk az ajtókat és hasonlók… Az L1 segítségével a különleges képességünket aktivizálhatjuk, na meg ugrani is lehet, méghozzá a Körrel. Természetesen nem fogunk örökké békésen kolbászolni a pályákon, ezért érdemes egy kicsit kitérni a verekedésre is, avagy jöjjön a harcrendszer. Ez ugye, mint azt gondoltátok, valós idejű csihi-puhi, mint ahogy az általában lenni szokott a hasonszőrű programok esetében. A Négyzet az ütés, rúgni az X megnyomásával lehet, ellenfeleinket pedig befoghatjuk az R2-vel, hogy ne tudjanak szabadulni szörnyűséges haragunk elől. A Háromszög többfunkciós gomb, ezzel lehet ugyanis a falakhoz lapulni, és úgy közlekedni, elkerülve ezzel az őrök figyelmét, valamint át is dobhatjuk vele azokat, akikkel erőinket mérjük éppen össze. Szóval ezek a fő mozgások, és nem hinném, hogy bárkinek is nehézséget okozna az elsajátításuk… Egyszerű, valamint aránylag jól használható a mozgásrendszer, erre van szüksége egy vérbeli bunyós anyagnak…. Most jöjjön egy pár észrevétel, segítség, bár szerintem utóbbira nem lesz túl sok szüksége senkinek sem…

SEGÍTEK BROTHER

Mondom…nem nagyon lesz szüksége senkinek segítségre, mert nem az agyakat fogja megtornáztatni a Sötét Angyal, hanem a gombnyomogató újakat. Igazából csak sétálgatsz, levered azokat, akik feléd tartanak, felkapod a továbbvezető kapuhoz szükséges kulcsot, majd irány a következő szint. Esetleg vannak alternatív továbbjutási lehetőségek, ilyen például az is, amikor az öngyújtóval egy-egy hordót kell felrobbantani ahhoz, hogy odébb mehessünk. Persze ehhez nem kell túl sok ész, ezért nem is tudok nagyon segítséget nyújtani, mert többnyire nem is lehet találkozni ennél sokkal bonyolultabb feladatokkal. Néha időre megy a küzdelem, ilyenkor érdemes előkapni a már korábban megszerzett fegyvereket, hogy gyorsan pontot tegyünk az aktuális ügy végére (avagy nyírjunk ki mindenkit). Ha lejárt az idő, nem sok mindent tehetünk már, maximum a Game Over feliratot nézegethetjük, vagy a főmenübe visszatérve betölthetjük a korábbi mentésünket. Ja, igen…a mentést a gép végzi, minden egyes végigvitt pálya után, teljesen automatikusan. A képernyőn minden fontosabb információt megtalálsz, kezdve az életerőtől, egészen a hátralévő időmennyiségig (persze csak akkor, amikor időre kell eléjutnunk valameddig, vagy időre kell végeznünk az ellenfelekkel…). Van még düh, vagy veszélymérő szint, ezek értelemszerűen mutatják azt, amit mutatniuk kell. Remélem, tudtál követni… Túl sok érdekes pillanat nem rémlik a későbbiekből, amiket esetleg részleteznem kéne a könnyebb végigjátszás érdekében, bár abban sem vagyok biztos, hogy lesz olyan emberke, aki lenyomja a programot. Ez nem hangzik túl pozitívan, mi? Nem, baj…ez az igazság, az okokat pedig mindjárt megosztom veletek, na meg értékelek is.

ÉRTÉKELEM BROTHER

Ja-ja…szoktam értékelni is, de többnyire csak a minőséget. Jelenleg sajnos erről szó sincs. A filmről nem tudom látatlanban megállapítani, hogy mennyire van bukásra ítélve (a bemutató alapján nagyon, de az kevés a konkrét ítélethez…), de a játékról elég rossz a véleményem. Annyira semmitmondó és unalmas, hogy önmagamtól nem is álltam volna neki, és már az első pálya után abbahagytam. Képzeljétek el, hogy folyamatosan egyforma utcákon mászkálsz, jön pár katona, megvered őket, felkapsz egy kulcsot, kinyitod a kaput, továbbmész, megint leversz mindenkit, felrobbantod a falat a hordók segítségével, azután meg kezded az egészet elölről. Mi ez, ha nem iszonyatosan fárasztó? Talán még van olyan, aki ezt élvezi, de szerintem még a legfanatikusabbak is inkább egy másik programot vesznek majd elő, ha erre a műfajra fáj a foguk. A grafikával nincs nagy gond, egész szép, bár ismétlődnek a helyszínek, de ez az a pont, amibe a legkevésbé lehet belekötni. Ugyan van egy-két fájó hiányosság, de ezek csak az én szívfájdalmaim. Az egyik ilyen az, hogy miért tűnnek el a hullák? Nem hinném, hogy nem fért volna még bele a grafikus motor lehetőségeibe az, hogy ott maradjanak, ahova esnek. Ha a Baldur's Gate tudta az említett lehetőséget, akkor itt is meg lehetett volna csinálni (azért a BG sokkal szebb volt még így is). Szóval a megjelenítéssel sem lehetünk elégedettek…állapodjunk meg mondjuk egy gyenge jóban. A játszhatóság használható, időnként bele lehet keveredni a harcba, de nem vészes. A szavatosság viszont borzalmas… Mint említettem, nagyon gyorsan unalomba fullad az akció, emiatt senki sem fog sokáig odaülni a képernyő elé. A zenék, valamint a hangok hallgathatóak…semmi különleges nincs bennük, de nem is bántják a fület. A hangulattal azonban megint az a baj, ami a szavatossággal is…idővel szakállat növesztünk az unalomtól. Nem hiszem, hogy ez bárkinek is hiányzik. Hasonló a helyzet, mint a Különvélemény esetében, csak az egy nagyon picit (nem sokkal) izgalmasabb, az igazi különbség az alapot szolgáltató filmekben rejlik, mert a Spielberg film legalább fogyasztható… Ez azonban vajmi keveset számít egy játékokkal foglalkozó újságban, ezért nem is elemezném a filmek közti különbséget a továbbiakban. A programok közt lévőket meg már röviden összefoglaltam. Nem sok van. Én őszintén szólva kihagytam volna mindkettőt az életemből, de az egyiket nem lehetett, a másikra meg kíváncsi voltam a mozi miatt. Háát…neked már nem kell kipróbálnod egyiket sem. Nem fogsz túl sokat veszíteni. Észrevehetnék már a fejlesztők, hogy az ilyen jellegű programok ideje már lejárt…valami mással kellene próbálkozni. Vagy tegyék egyszerűbbé a helyzetet és húzzák le a rolót. Ennyi a véleményem. Ez nem egy Sötét Angyal, hanem egy Bukott Angyal…csak nem a mennyekből bukott alá. A vizsgán bukott el, az ítélet pedig megszületett… Ne vedd meg!





BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Dark Angel TV sorozat… Utána akartam nézni a dolgoknak, mielőtt szíven szúrom ezt a finoman szólva középszerű játékot, de valahogy árnyékra vetődtem. Állítólag a game és a TV epizódok egy időben jöttek volna ki, de aztán a sorozatot valamiért eltolták. Amerikában. Ahol minden nézhetetlen szemetet leadnak. Eltolhatták volna a játékot is, nyugodtan. Ja, el is tolták! ;)

JAMES CAMERON'S DARK ANGEL

SIERRA / 20TH CENTURY FOX

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (170KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ passz...verekedhetsz
× ehhh...olvasd el a cikket...

5 pont

TOMB „STAR WARS" RAIDER

MESE AZ ISTENRŐL, AKI EMBER LETT

Viszonylag régen, a messzi Amerikában vagyunk, főszereplőnk egy George Lucas nevű úriember. Ez a fiatal ambiciózus férfi, fejében tele ötletekkel és történetekkel, mindig valami nagyot akart alkotni. Végül lehetősége lett rá, hogy megformálja azt a monumentális dolgot, melyre mindig is vágyott. Akár az Isten, úgy fogott bele saját világának megteremtésébe, és ugyan neki tovább tartott, mint hat nap, de azért hosszú évek következetes munkájával véghezvitte álmát: megszületett a Star Wars. Az évek alatt szépen trilógiává gyarapodott az alkotás, melyre méltán mondja azt a rajongótábor, hogy tökéletesre sikeredett – majdnem olyan lett, mintha egy isten hozta volna létre. Ezután Lucas úr, hasonlóan Istenhez, aki a hetedik napon pihenni tért, visszavonult. Néha azért hallata ugyan hangját, hogy majd egyszer majd leforgatja a trilógia előzményét is, de majd csak akkor, ha erre isteni ereje elegendő lesz. Ezt persze senki nem vette igazán komolyan, még maga Lucas úr sem, de azért a tömeget biztatni kellett. Teltek múltak az évek. Lucas úr a hatalmas amerikai bevásárlóközpontokban, áruházláncolatokban, autókereskedőknél, de mindenek előtt bankjában rájött, hogy Istennel ellentétben neki szüksége van még valamire, hogy tökéletes életet éljen, valami olyasmire, ami a trilógia sikere után elkezdett fogyni – azaz pénzre. Lucas úr emlékezett még régi ígéreteire. Hirtelen gondolkodóba esett, hogy hozzányúljon-e a kultikussá vált eposzhoz? Egy darabig habozott, hisz bölcs ember lévén tudta – ez a mai világ nem érdemel meg egy folytatást. Ám ekkor berontott szobájába kislánya és így szólt: „Papa, ugye veszel nekem valamelyik trópusi szigeten egy házat? De tudod mit papa, a legjobb az lenne, ha egy egész szigetet vennél!". Lucas úr összeráncolta homlokát, majd a felemelte telefonját, hogy meggyőződjön bankszámláján lévő pénz mennyiségéről. Hát látta Lucas úr, hogy bizony itt bajok lesznek, az ő életére és talán még az unokáiéra elég lesz ez a pénzmennyiség, még azt a szigetet is megtudná venni, de hát gondolnia kell további leszármazottakra, mi lesz az ükunokákkal? „Az ő anyagi jólétük nem foroghat veszélyen!" – gondolta Lucas úr, ezért újra nekilátott alkotni.

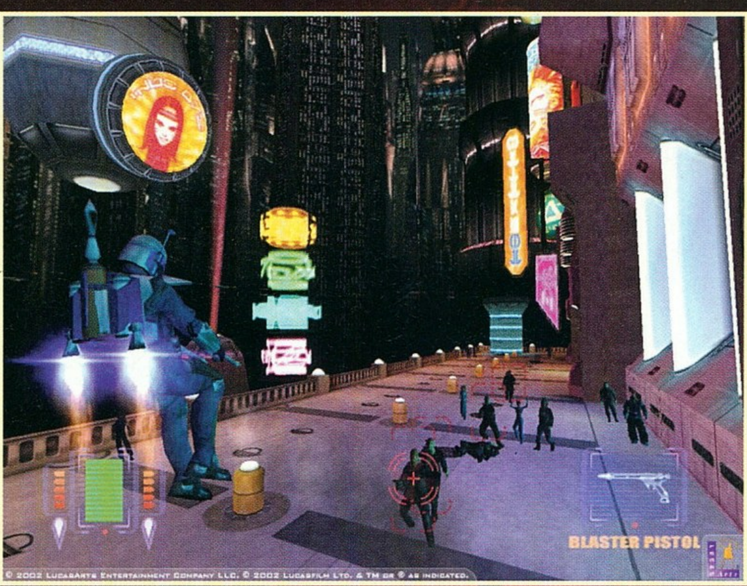


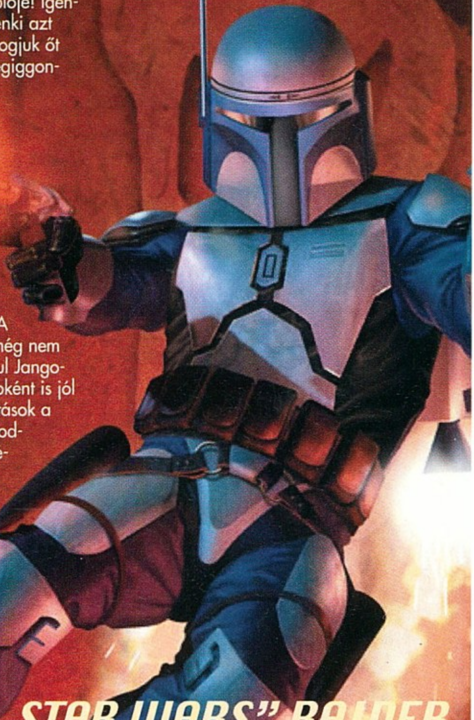
De ez az alkotás most már más volt. Nem azért csinálta, hogy a rajongók igényeit kielégítse, nem azért, hogy örömöt okozzon a SW híveinek, hanem azért, hogy ő és emberei pár generációra bebiztosítsák anyagi jólétüket. Érezte is ezt Lucas úr, hogy ez most valahogy nem megy, hogy ez az egész nem az igazi, meg is remegett néha a keze, mikor a forgatókönyvet írta, mármár arra gondolt, nem csinálja meg. De akkor eszébe jutott valami. Felötlött gondolataiban tipikus amerikai gyermeke tipikus amerikai ábrázata, mely csalódottan látja, hogy bizony itt nemhogy trópusi sziget nem lesz, de be kell érni egy egyszerű, már-már „parasztos" világkörüli úttal. „Szegény kislány, hogy fog emiatt sírni! Ezt nem lehet!" – gondolta magában, és ezzel megírta a Star Wars előzményét! Jöttek is szépen a részek egymás után, aztán beindult a dömping: figurák, mobilok, könyvek, képregények, poharak, játékok éttermekben menük, mérhetetlen mennyiségű reklám, melyeknek mind megvolt a maga üzenete. Egyet kiemelek a kedvenceim közül: „Lehetsz te is Jedi, csak vegyél egy 3410-est!". Sokan fanyalogtak, az igazi rajongók között is, mások elidegenedtek a Star Wars-tól, a vélemények az új részekről megoszlottak, szemben a régi trilógiával, amit mindenki egyformán szeretett. Lucas úr ezzel nem törődött, hanem elégedetten hátradőlt székében, majd felemelte telefonját, hogy ellenőrizze bankszámláját. Mikor hallotta a rajta szereplő összeg nagyságát elégedetten mosolygott, hisz minden terve sikerült. Pár rajongót elveszített, de lesz a lányának sziget és ükunokája is tud majd borravalót adni a pincérnek, ha akar. Elégedett volt és boldog. Örömében megperdült a székében és mosolyogva nézett bele a szemközti tükörbe. A tükörből viszont most már csak egy gyarló ember nézett vissza rá, hisz a benne rejlő isten meghalt abban a pillanatban, mikor írni kezdte az Episode 1-et...

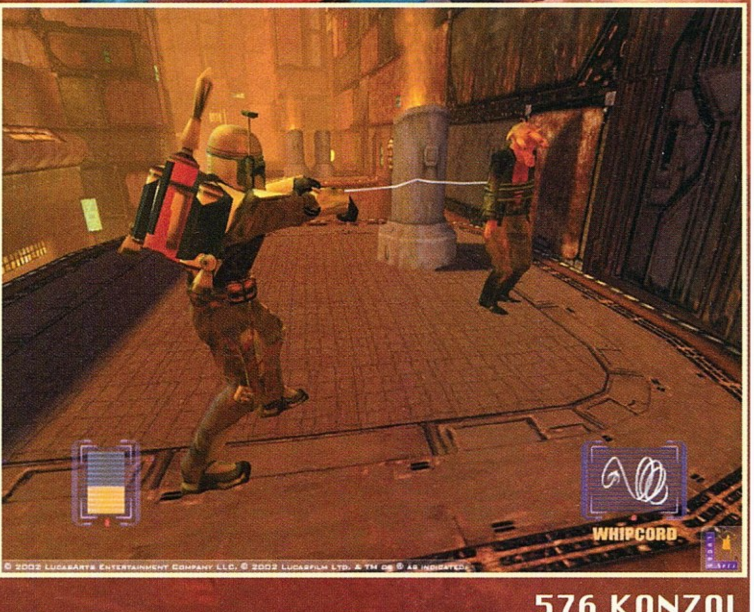


MESE A LUCASARTS FŐHADISZÁLLÁSÁRÓL

„Szóval srácok tudjátok mi a feladat, igaz!? Mi vagyunk a LucasArts, kötelességünk a Mester akaratának engedelmeskedni! Ha azt mondja, hogy írjunk egy játékot, akkor mi írunk egy játékot! Akármennyire is nem tetszik nekünk! A Mester szava szent, ezt vésse mindenki az eszébe, aki a itt akar dolgozni. Évek óta adunk ki játékokat, sikeresek voltak, szerette őket a nép. Igaz voltak közöttük gyengébb programok is, de a misztikus Star Wars szavak azokat is eladták. És ez a lényeg! Mindjárt rá is térek a következő témára, azaz a Mester legújabb utasítására. Gondolom mindenki látta az Episode 2-őt. Persze hülye kérdés, mert aki nem látta, az nem dolgozhat itt. Tehát! Tudjátok mennyire szereti a nép Boba Fettet, sok Star Wars rajongónak ő a kedvence, nem véletlenül. Bevallom nekem is szimpatikus volt mindig, főleg hűvös, kimért, de minden helyzetben elegáns megjelenésével a régi trilógiában. Nem véletlen, hogy az EP2-ben a Mester különösen nagy szerepet szánt Boba apjának, Jango Fettnek. Örült is a nép mikor meglátta a posztereken! A Mester tapasztalatai szerint nagy az igény egy olyan történetre, mely még jobban kifejti Jango korai éveinek eseményeit. Na, kedves munkatársaim ez lesz a reklámduma, ezt kell mondani a sajtónak! Valójában mindannyian tudjuk, hogy miért kell egy új SW játék, de ez maradjon köztünk. Tehát a következő játékunknak mindenképpen Jango Fett lesz a főszereplője! Igen-igen látom tekintetekben, hogy mindenki azt kérdezi, milyen stílusú játékba fogjuk őt beilleszteni. Nos, jól végiggondoltuk ezt a vezetőséggel. Végigvettük a lehetőségeket. Már minden stílusban volt SW játék (PC-n és konzolon is), a stratégiától az FPS-ig, azonban egy valami még kimaradt! A Tomb Raider stílus! Ilyen típusú SW még nem született, így már itt az ideje, ráadásul Jangonak a két lézerfegyverével meg egyébként is jól állna a Lara Croftos szerep! Az utasítások a következők: teljes mértékben ragaszkodnunk kell a TR stílusához, játékmenetéhez. Ha ugyanis ötvözni tudjuk a SW-t a TR-rel, kielégítjük mind a két közönség igényeit, ezzel is bevételt érhetünk el! PS2-es és GameCube-os verziót és akar a Mestert, így mind a kettőt elkezdjük programozni, persze ugyanolyanok lesznek, az utóbbinál mondjuk talán szebb lesz a grafika. Nem sokára megkapjuk a történetet, a cím már megvan, valószínű Bounty Hunter lesz, addig is mindent tudtok, ami alapjában véve kell. Lássunk munkához!"









PÁR HÓNAPPAL KÉSŐBB: AVAGY A TESZTELŐ MESÉJE

„Szia Főnök! Na végre befejeztem ezt a frányа Bounty Hunter tesztet. Hát tudod nem voltam elragadtatva! Soha nem szerettem nagyon a Tomb Raidert, főleg a végtelenségig erőltetett nehéz és minden pillanatban kiakasztó játékmenete miatt. Azt, hogy teljesen a TR-ről klónozták le a BH-t (úgy látszik a Klónok támadását komolyan vették), még nem tartottam komolyabb bajnak, sok ilyet láttunk már a történelemben. De, azt, hogy ilyen mértékben ragaszkodtak a TR-hez már megdöbbentett, mintha egy olyan cégnek, mint a LucasArts egy saját ötlete sem lenne. Ezt nem hiszem el. Nem hiszem, hogy egy ilyen nagy cégnek arra van szüksége, hogy TR-t csináljon, csak épp nem Lara Croft, hanem Jango Fett főszereplésével. Mielőtt még félreérteнéd, nem az a baj, hogy TR stílusú a játék, hisz attól még lehetne egy nagyon jó, tökös akcióprogram! A legfőbb probléma az anyag logikátlanságában rejlik! Bővebben. A pályák mindegyike elképesztő logikátlanul van felépítve. Az égvilágon semmi, de tényleg semmi utalás nincs soha arra, hogy egy adott helységből, hogy kell átjutni egy másik helységbe. Roppantul zavart, hogy a játék bezár egy 10x10-es szobába, ahol fél órányi bolyongás, szenvedés, kontroller rángatás után kiderül, hogy a szoba sarkában fekvő apró, szinte láthatatlan lyukon át kéne mászni egy másik helyiségbe, ahol újabb megpróbáltatások jönnek. És ez nem csak egy adott helyszínre jellemző, hanem valamennyi pályára. Besokalltam attól, hogy ezt a programot nem lehet dinamikusan játszani, mert minden szobában elakadok. És nem azért mert hülye vagyok, egyszerűen mert az esetek többségében semmilyen észszerű utalás nincs a továbbjutásra. Én elhiszem, hogy ez a TR rajongóknak tetszeni fog, sőt, ők valóban imádni fogják és javaslom is, hogy szerezzék meg, de egy átlagos játékos 2 pálya után sírógörccsel fogja kirántani a lemezt a gépből. Még az a szerencse, hogy az akció részek elég izgalmasak és van még néhány pozitívum, melyek a BH mellett szólnak. Először is említem az irányíthatóságot, de a kamerakezelést tisztességesen megcsinálták, ez nagy szó!

Sajnálom viszont, hogy egy ilyen remek ötletet a logikátlan, „minden pályán elakadok" típusú játékmenettel rontottak el. Pedig lehetett volna belőle egy kiváló akciójáték is! Hisz ehhez minden adott! Elég csupán megszámolni a pályák mennyiségét. Összesen 6 nagy fejezetre oszlik a játék, 18 szinttel! Monoton játékmenet ide, monoton játékmenet oda, ez bizony nagyon sok! Aztán ott van a történet is, mely szintén érdekes és izgalmas lett, szerintem a SW rajongóknak ez is tetszeni fog. Főleg a Fett-família rajongóinak fog örömet okozni. Gondolom nem árulok el nagy titkot azzal, hogy az események szorosan beleillenek az Episode 1-2 sztorijába, a végén olyan nyalánkságok kiderülnek, hogy hogyan került kapcsolatba Doku gróf és Jango és miért őt választotta a gróf a klónozáshoz. A pályák között elég sok videót nézhetsz, melyek szerencsére jó minőségűek – de nem is ezért említettem meg őket, sokkal inkább tetszett, hogy a sztori apróságai is kiderülnek.

Ha a grafikáról kérdezel két dolgot kell elmondanom. Először is stílusos és hűen tükrözi a SW környezetét. Bizonyos helyeken gyönyörű szép, látványos. Máshol viszont gyerekes hibákkal van tele. Ilyen például, hogy szépen bele lehet gyalogolni a tereptárgyakba, én elég jót nevettem, mikor sikerült egyesülnöm egy oszloppal. Az X-Aktákban láttam ilyet, amikor egy állat feje egybeolvadt egy sziklával. Nem gondoltam volna, hogy játékokban is átveszik ezt.

A zenék természetesen tökéletesek, szerintem egy SW játéknál ez nem is lehet másképp.

Végkövetkeztetésnek megírom, hogy csak TR és SW rajongók szerezzék meg a programot. Igazi élvezetet azoknak fog ugyanis jelenteni, akik mind a két dolgot imádják."







MESE AZ EXTRÁKRÓL

Majd elfelejtettem, hogy a Bounty Hunter DVD tele van extrákkal. Minden pályának a puszta teljesítésével is elő lehet hozni érdekességeket, de az igazi nyalánkságok csak a titkos dolgok megtalálása után jönnek elő – van belőlük jó pár. Ily módon megnézhetővé válik az elrontott CG filmek (Outtakes – mondjuk egy CG filmet szerintem csak direkt lehet elrontani :), de nézegethetsz rajzokat is (Concept Arts – 110 darab van), gyűjthetsz TGC kártyákat is. A legjobb viszont, hogy a játékban megtalálható a Dark Horse képregénykiadó Jango Fett című képregényének egy száma, melyeknek lapjait a pályák teljesítésével lehet előhozni. Marha jó ez a képregény, mind a sztori, mind a megrajzolása, kár, hogy magyarul ilyet nem lehet kapni. Egy probléma van vele, hogy túl kicsi képernyőn lehet csak nézni, így alig látni néhol a szöveget.

MESE A KÓDOKRÓL

Végül pedig zárjuk mai mesénket néhány kóddal azok kedvéért, akik nem akarják átszenvedni az egész játékot. A kódokat az Options Code Setup menüjében lehet beírni. Ahol van, ott figyelj a szóközre! A kódok a PS2 verzióra vonatkoznak. Nem adom meg minden pályának a kódját, inkább csak a 6 fő fejezetét.

SEEHOWTHEYRUN: előcsalja a Chapter 1-et.
CITYPLANET: előcsalja a Chapter 2-őt.
LOCKDOWN: előcsalja a Chapter 3-mat.
DUGSOPLENTY: előcsalja a Capter 4-et.
BANTHAPOODOO: előcsalja a Chapter 5-öt.
MANDALORIANWAY: előcsalja a Chapter 6-ot. Ha ezt beírod a képregényt is megnézheted teljes terjedelmében!
R ARTISTS ROCK: az összes Concept Art.
GO FISH: az összes TGC kártya.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL

Néha nem értem a tesztelőimet... Van egy játék, ÁLLÍTÓLAG „gyönyörű/látványos" grafikával, „izgalmas" történettel, „nagyon sok" pályával, „tökéletes" zenével. És ezek után mit látok az értékelőben? Kapizsgálom, de nem értem mi itt a helyzet... Lehet, hogy játszanom kéne a programmal, talán okosabb lennék... :(

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

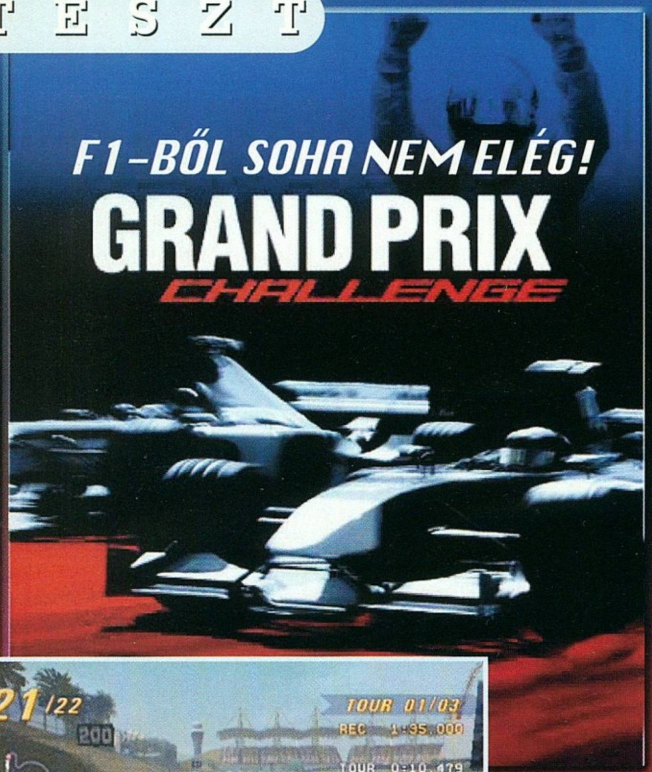
LUCAS ARTS
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (48KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ izgalmas keret történet, jó a képregény
× logikátlanul felépített pályák

6 pont



F1-BŐL SOHA NEM ELÉG!
GRAND PRIX CHALLENGE



Érdekes eset áll most fent, mivel ez megint egy F1 szimulátor, megint csak hivatalosan licencelt dolog, de mintha ilyet már az előző számban is teszteltem volna. Viszont ez a játék jóval szebb, mint a másik volt, meg másban sem nagyon hasonlít a két game. A GPC elég igényes munka, s ennek első jele az autó kiválasztásnál meg is tekinthető az elég részletesen lemodellezett négykerekűek képében. Ahhoz képest, hogy elég közelről vizsgálgathatjuk, nem találni bennük kivetnivalót. Persze az ember kíváncsi, hogy a játékban is tartani tudták-e ezt a színvonalat, vagy pedig ez afféle becsapós ügyeskedés, de itt szerencsére erről szó sincs! Ezt egyelőre csak a látvány szemrevételezése szintjén tudtam megvizsgálni, ugyanis a kontrollerrel nem igazán tudtam érdemileg beleszólni a kocsi viselkedésébe, mert a játék inkább az állandóan bedugva tartott Driving Force eszközzel szimpatizált. Átülve a kormány elé (kontrollerrel játszani szimulátort amúgy is nevetség tárgya) már beindultak az események, csak a kalibrálást kellett megejtenem a két végpontba tekeréssel és kész. Wow, wow! Az autó ugyanis az eddigi legjobb vezetési tulajdonságokat mutatta fel, ami leginkább hasonlított (szerintem) az eredeti versenygépek viselkedéséhez! Persze bénább, bocsánat – de az arcade jellegű játékot kedvelők se keseredjenek el, mert a vezetési karakterisztika három lépésben állítható, akárcsak gépi ellenfeleink intelligencia szintje. Vezetési segítség gyanánt pedig piros stop jel villan fel, ha túl gyorsan közeledünk egy kanyarhoz, még időben ahhoz, hogy jobban rálépjünk a fékpedálra.

Grafika is van, igen, és nagyon szép! Az egyetlen dolog ami nekem nem tetszett, hogy túl színes, mintha temperával festették volna a tájat. Mondjuk ez egy játékban jó, de kissé elhúzza a látványt a valódi, realisztikus kinézettől. De azért kapunk a távolban kisebb ködöt, szép aszfalt becsillanást, az autók is dinamikusan verik vissza a fényt és jutott nekik egy elég visszafogott environment mapping kódnevű környezet tükröződés is (ami az EA F1-ekben van, az már kissé túlzás amúgy is). A por effekt is lehetett volna dinamikusabb, akárcsak az esőben felvert vízfüggöny és a vizes aszfalt is csak az autókat tükrözi, a tájat nem. Ja igen, és a visszapillantók is csak dísznek vannak sajnos... A nézők zászlókat lobogtatnak, fényképeznek, füstbombákat gyújtanak, és rémüldöznek, ha pl. Monacóban az ember nekimegy a palánknak. Okuk nincs pedig ijedelemre, mert a kocsi valahogy nem akar törni. Nem baj, a játék ettől még jó, stabilan fut még két játékos módban is, vezetni pedig királyságosság, amennyiben az embernek van kormány szerkezete hozzá. Hajrá Montoya!



GRAND PRIX CHALLENGE

ATARI

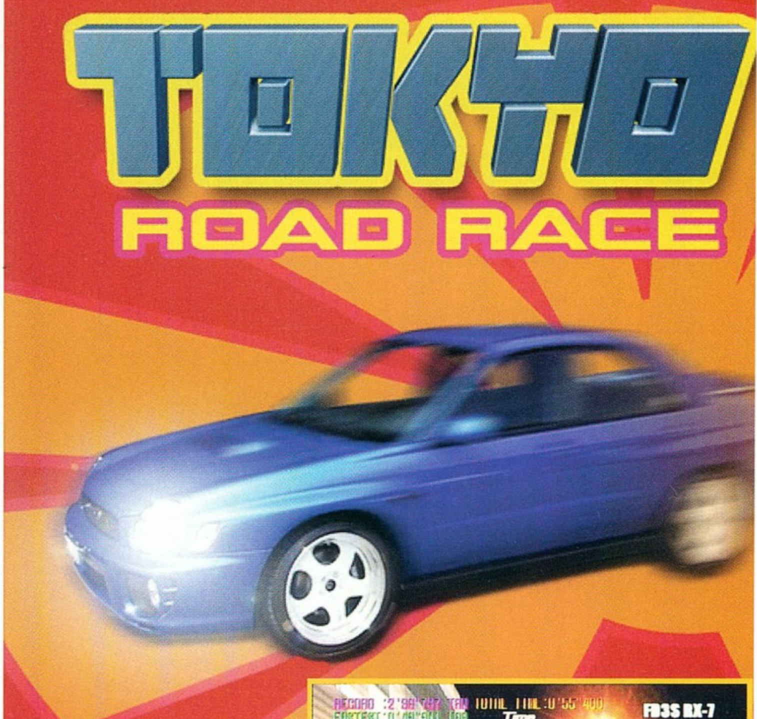
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	v
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (279KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ jó vezetési élmény és szép grafika
× kisebb hiányosságok

8 pont



TOKYO ROAD RACE



Szörnyű, hogy mi mindent kell látnia szegény tesztelőnek néha, szerintem Martin nyugodtan fizethetne veszélyességi pótlékot a ronda és igénytelen játékokkal való kapcsolat utáni trauma miatt. Mert itt van ez az egyértelműen játéktermi gépekre hajazó borzadvány, ami majdnem egyenrangú a korábbi két japán éjszakai gyorsulási versenyes játékkal. Lehet, hogy mesterünk ezt inkább a leltárba szánta, csak rosszul mondta, mert nem figyelt az állandósult Counter-Strike-ozás miatt, mert mindig ebben leledzett mikor audienciát kértem tőle. A game egyedüli erénye a 60Hz támogatás és fel is hívja a figyelmüket, hogy amennyiben i.Link segítségével versenyeznénk egy másik PS2 előtt ülő sorstársunkkal, a két játéknak azonos módban kell futnia. OK, és már demózik is a gép, ami által Dzson elveszti minden kedvét a kontrollerhez nyúlástól. De kell, muszáj, így két ujjal megfogja undorodva, s próbálja játékra bírni magát. A TRR nem sok jóval kecsegtet, mert eléggé ragaszkodtak az arcade alapokhoz, így van Arcade meg Free run lehetőség és annyi. Dzson ásít egyet és kiválasztja az Arcade módot, majd a négy kezdeti pálya közül a másodikat (az első amolyan sima ovál pálya, engem ne sértegessenek ilyennel), és már csak az autót kell megjelölnie, amivel őrült módon száguldozhat. A gyárak közül a Toyota (9), Nissan (4), Honda (4), Mitsubishi (5 – az Evo sorozat plusz a Tommi Makinen edition), Mazda (4) és a Subaru (5) képviselteti magát legismertebb járgányaival. Szerintem a licenc díjakra több pénzt adtak ki, mint amit ebből a játékból valaha is viszontlátnak. Az autónak még a színét is beállíthatjuk extra feature gyanánt, a sebességváltó típust, és máris jön a terep, szorongassuk izgatottan a kontrollert (kormányt nem támogat szegény).



Amit a grafikáról el lehet mondani, azt egy szóba sűrítem: ronda. Na jó, kifejtve leginkább az Auto Modellistát juttatja az ember eszébe, mert a kocsikon fellelhetőek a cell grafixra jellemző fekete kontúrcsíkok néhol. A környezet szerintem még a félmillió poligont sem éri el frame-enként, a színek pedig vízfesték színek (nem tempera, az szebb!). A Japánoknak ez lehet, hogy bejön, de fogalmam sincs, hogy ki ad ki érte súlyos yeneket egy játékteremben gubbasztva a képernyő előtt. A játékmenet is tipikusan arcade, checkpointok, 180-nal vett kanyarokkal, és 2mp alatt megálló kocsikkal, amik elég primitív füst effektet generálnak csúszás vagy farolás közben. A háttérben tűzijáték volt (esti pálya), de sajnos ez nem elég a kemény európai ízlés megnyeréséhez. A többi pálya sem jobb sajnos, a háttér égbolt vagy tájkép pedig nevetséges módon próbál szétesni. Csak azt tudnám, minek ennek a förmedvénynek 2,2 mega hely a memóriakártyán?

Dzson

KELL EZ NEKÜNK...?

TOKYO ROAD RACE

TAITO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

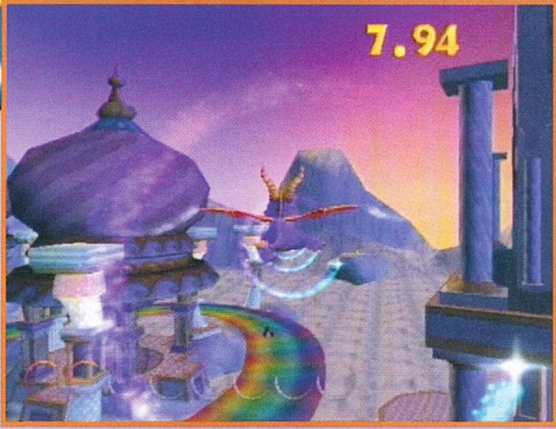
grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
memóriakártya 8mb (2223KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ csak fél órát volt a gépemben!
× ez is sok volt ennek

2 pont







Magam se tudom már miért tetszett annyira a Spyro című mászkálós játék jó 4 évvel ezelőtt? Talán a humoros környezete és a PS szinten kitűnő grafikája ragadott meg annyira, pedig mai szemmel nézve bizony egy elég bugyuta progi volt, főleg ha konkurens platformjátékokhoz viszonyítunk. Az első rész után a következő két epizód tesztelése nem az én feladatom volt, így ezek a részek teljesen kimaradtak nekem. Most viszont újra visszatért Spyro az életembe, hisz a negyedik rész tesztelése az én munkám lett. Neki is kezdtem ahogy szoktam, aztán kicsit elgondolkodtam. Valahogy nem fért a fejembe, hogy miért olyan sikeres ez a játék, miért tart már a negyedik résznél, mikor voltaképp ez az új epizód is teljesen ugyanolyan, mint anno az első. Szinte semmi nem változott, ugyanazt a bőrt húzták le immár negyedszer. Fel is tettem magamnak a kérdést, hogy vajon kinek szól ez az új Spyro? A platformjátékok kedvelőinek? Nekik biztos nem, hisz ők többre vágynak, mint hogy X pályán keresztül egy hihetetlenül gyerekes környezetben a lehető legértelmetlenebb és legbutább feladatokat csinálják meg, pusztán azért, hogy újabb pályákra kerülve még butább és még gyerekesebb megpróbáltatásoknak legyenek kitéve. Elképzelhető, hogy az előző részek kedvelőinek szól ez a játék? Lehet, bár kétlem, hogy van olyan ember, aki négyszer megveszi ugyanazt, hacsak nem vált rajongóvá. Végül is a válasz kézenfekvő, elég csak megnézned a képeket meg az oldalon látható illusztrációkat és rögtön kitalálhatod: ez a játék teljes egészében gyerekeknek szól! Annak a 6-10 éves korosztálynak, aki élvezi, hogy rajzfilmbe illő pályákon egy édes, aranyos kicsi kölyöksárkánnyal kell kincseket gyűjteni, meg egyéb feladatokat megoldani. Ha azonban tényleg kicsiknek szól az anyag, akkor felvetődik egy újabb kérdés. Vajon mi az oka annak, hogy az egyértelműen gyerekeknek szóló játékban olyan, kicsik számára nyilvánvalóan megoldhatatlan feladatok szerepelnek, melyek még egy tapasztaltabb játékos idegeit is megviselik? Gondolok itt most a számtalan feladatra, melyeket a Spyro elénk állít. Magát a játékot lehet ugyanis több módon is játszani. Játszhatsz úgy is, hogy nem foglalkozol sokat a bonuszokkal és a felvehető tárgyakkal, csak a legfontosabb a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen cuccokat gyűjtöd össze. Ezzel nincs is semmi probléma, sőt, ha így nézzük még talán egyszerűséggel is vádolhatjuk a játékot. A másik mód, hogy megpróbálod 100%-ra megcsinálni a pályákat. Erről csak annyit, hogy inkább olvasom el a Koránt arabul, mintsem hogy megpróbáljam 100%-ra megcsinálni a Spyrot. Hogy miért? Azért mert tele van idegesítő teljesen felesleges részlettel és hibákkal, melyek miatt egyszerűen nincs értelme nekiállni a komolyabb megpróbáltatásoknak. Idegtépő, hogy a középmagas platformok szélére nem lehet felugrani, mert bár a platform széléig felugrik Spyro, de béna módon megkapaszkodni már nem tud. Ráadásul mindenhol a repülést erőltetik. Sőt, maga az egész játék is hihetetlenül erőltetett. Méghozzá azért, mert mindegyik pályán tisztán érezhető, hogy ötlet híján nem tudtak kitalálni jól játszható, kellemes dolgokat a készítők, így elhatározták, hogy mindent a végtelenségig túlbonyolítanak. Elérhetetlen magaslatok, rossz helyre tett platformok, láthatatlan, halált hozó szakadékok mindenütt. Teljesen átgondolatlan, szétszórt, logikátlanul felépített pályák. Egy kezdő 3 éves programozó jobban felépített szinteket hoz össze ezeknél. Utálom azt, amikor egy rossz elvétett ugrás miatt kilométereket kell gyalogolni újra, csak azért, hogy az ugrást újrapróbáld. Egy csomó cuccot olyan helyre tettek, hogy egy kisebb gyerekg soha nem fogja tudni felvenni, mert ezeket még a nagyobbak sem tudják megcsinálni. Érezhető, hogy próbálták felpezsdíteni a pályákat változatosabb feladatokkal. A továbbjutást elősegítő cuccok felvételéhez feladatokat kell megoldani, nem is túl könnyűeket, pld. szalmabábúkat kell elégetni meghatározott idő alatt. Persze a bábuk rendesen szét vannak szórva a pályákon, így zárva ki annak az esélyét, hogy egy kisebb gyerek valaha is megtalálja ezeket, hisz nem mondtam, hogy a bábuk eltüntetése időre megy. Vannak más típusú küldetések is. A legérdekesebb, amikor egy járműbe szállva kell feladatokat megoldani, pld. tankokat felrobbantani, vagy egy UFO-val teheneket gyűjteni (Earthworm Jim?), de említhetném a repkedős szinteket is, ahol vagy szintén járművel vagy magával Spyroval kell repülni. Ezen küldetések egyébként úgynevezett Dragonfly-ok gyűjtésére mennek, melyek megszerzése a játék legfontosabb célja. Egyes Dragonfly-ok ugyanis Spyrot különleges képességekkel ruházzák fel, melyek birtokában például nemcsak tűzfújásra, hanem egyéb más lehelet előállítására is képes (víz, buborék, villám stb.). A játékot teljesen csak ezen tulajdonságok birtokában lehet totálisan kiismerni, azaz még a legelső pályát sem lehet 100%-ra teljesíteni bizonyos tulajdonságok nélkül. Ha ellenőrizni akarod, hogy hol tartasz a felfedezésben, a Selectet nyomd meg játék közben. Mivel a feladatok megoldása rendezetlen és nagyon rossz sorrendben lehet őket megoldani, egyszerűen maga játék iszonyatosan összecsapottnak tűnt. Nem azt mondom, hogy rosszak a feladatok és az is látszik, hogy ezzel csak a játékmenetet akarták felrázni, de még is amatőr módon nem figyeltek az adagolásra. Mind ezt tetézték egy hihetetlen nagy hibával. A töltési idő ebben a játékban a legtöbb, ami valaha videojátékban tapasztaltam. Ha a PS2-nek tényleg 4X-es a DVD meghajtója (márpedig állítólag annyi), akkor mért kell egész pontosan 49 másodpercet várnom, hogy némely pálya betöltődjön? Ez még a Crash-nél is rosszabb, pedig azt hittem, hogy annál pocsékabb módon a töltési időt nem lehet megoldani. A kisebb szinteknél ez az idő lemegy kb. 20 mp-re. Bizonyára ez azért van, mert teljesen ismeretlen, valószínű a programozással most ismerkedő amatőrök munkája a játék. Ez meglátszik a grafikán is. Észre kellet volna venni, hogy ami PS-en kimagasló volt, az PS2-őn legfeljebb középszintű lehet, vagy még az sem. A terep teljesen sivár, bár kétségkívül színes. Nem láthatunk a gép tudását kiaknázó effekteket, megoldásokat. A játék tulajdonképpen PS szinten van (nyugodtan meg lehetne arra is csinálni), csak épp pixelek nélkül. Az audio is erősíti bennem az érzést: ez a program gyerekeknek készült. Mesébe illő dallamok és felnőtt fülnek bugyuta prüntyögések jellemzik a játékot. Összefoglalóan, annyit mondanék, hogy tényleg csak a kisebb gyerekek számára lesz ideig-óráig élvezhető a Spyro, de nekik is csak az első két pálya erejéig. Én igazából nem ajánlom jó szívvel senkinek, csak aki vevő az effajta butaságokra.

BUTASÁG FELSŐFOKON!











Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagy siker volt fénykorában a Spyro, jómagam is sokat küzdöttem vele Playstationön. A másodikat már nem erőltettem, a harmadikat már gyalázatnak tartottam – hiába, nem vagyok híve a végtelenségig nyújtott sorozatoknak, főleg platformjátékok esetében. Ez a negyedik? Botrány. Inkább vedd meg az elsőt és azt nyüstöld...

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
memóriakártya 8mb (177KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ csak kicsi gyerekeknek
× összecsapott, rengeteget tölt, butaság

2.5 pont

Hipotézis: William Wright ötleteiből kovácsol, sőt származtat profitot. Megerősítés: a számítógéppel felfegyverkezett, játékos kedvű fogyasztó kiszolgálása után már a konzolvilág felé kacsintgat a „Sim-Mizéria" felelős kiagyalója. A Sim széria örökében újabb, egértömegeket megmozgatni kész alkotásra adódik szükség, így születik meg az eleddig csupán PC-n hozzáférhető Sims. William Wright több ízben hangsúlyozta, hogy a Sims alapötlete még a nyolcvanas évek elején fogant meg bűvös búrájában, ám a technológia csupán napjaink ölén tette lehetővé annak praktikus megvalósítását. A Sim széria város, bolygó, hangyafarm menedzsmentje után végre-valahára egész családok magánéletének irányítását vállalhatta magára a játékos. Aki azt hiszi, ez piknik, soha többé nem piknikezik. A Sims voltaképpen végtelenített, interaktív valóságshow végtelen számú (!) kamerával, mely kiegészítői – a Simek vakáción, a Simek diszkóban, a Simek Unplugged – ezekben a pillanatokban is rendíthetetlenül dominálják a PC-s eladási listák leges legtetejét. Akarjátok? Akarjátok? Vigyázó szemetek a Simekre vessétek – a monitorra optimalizált szappanopera ezennel első konzol portját éri meg. Nézzük együtt!



GET A LIFE!

Azaz, „Szerezz egy Életet!" – szólít minket a szer. Mindenekelőtt meg kell alkotnunk szuverén Simünket, kit majd a Get a Life! játékmód során gazdagítunk tapasztalatokkal, s tesszük ezt quest szerű feladatok teljesítésével. Az így létrehozott emberkét idővel beimportálhatjuk a Szomszédságba – Neighborhood – is. A Szomszédság családjainak menedzselése jelenti a játék végtelenített esszenciáját, mikor is a még egymás előtt ismeretlen Simek végső soron jól megismerkednek, beszélgetnek, esznek, isznak, élnek. S noha a Simek személyiségjegyei pusztán algoritmus alapon mutatódnak be, látni fogjuk: szimulált személyiségjegyekből ennyi is bőven elég.



VALOW VILÁG

ALAPOK

A főmenü jól átlátható, remekül kezelhető, meg különben sem érdekel senkit. Az eleddig kizárólagos hozzáférhetőséggel büszkélkedhető PC-s eredetihez képest jelentős, sőt egyenesen lelkesítő újítás, hogy a PS2 port már háromdimenziós megjelenítést használ – ergo nyakunkon a PC-s remake is. Ez egy összetett játék összetett irányítással, mely a lehetőségek komplexitását átgondolt, rugalmas kezelhetőséggel képes párosítani. Nézzük az elejétől. Fogj egy Simet. Úgy. Nyomj egy „fel"-t rajta, s konstatáld igényeit. Hunger – éhség. Hygiene – tisztaság. Ez különben fél egészség. Energy – energia. Social – szociális készség. Comfort – kényelem érzet. Bladder – vizelési/székelési kényszer. Fun – vidámság. Room – tágasság-érzet. A Sims alapvető működése egész ügyesen reprezentálja a kötelesség szféra alapvető működését. Alátámasztok: az ápolatlanul, kialvatlanul, éhesen, avagy elszontyolodottan iskolába/munkába induló emberek nem végzik sem nagy kedvvel, s így kellő színvonalon sem tanulmányaikat, avagy munkájukat – ergo esélyük sem lehet az előmenetelre. Ellenben a ragyogó mosolyú, jól táplált, kipihent s így dinamikus ember és Sim végzi a munkáját kétezerrel, így idővel előmenetelre számíthat. Ez azért jó neki, mert időegység alatt komolyabb profitot akaszthat le, mely hasznosításával még szebbé/jobbá teheti családja s önnön otthonát. Amennyiben már komolyabb költekezésre alkalmas tőkét halmoztunk fel, úgy meghívjuk a Szerkesztő Üzemmódot – start gomb – és belekezdünk az élettér finomhangolásába. Akinek ebből még nem derült volna ki egyértelműen, rásegítek: a Sims során nem csak Simeink, ám az általuk lakott házak belső s külső kialakítása, azok berendezése is kezünkben van – lehetőségeink ezúttal így egyértelműen túlmutatnak az irányított SMS küldés, chaten való anyázás alternatíváin. Ez itt mindenki saját Nagytesója, vélhetően ebben keresendő a játék sikereinek kulcsa. Az unszimpatikus játékost egész nyugodtan kizavarhatod a kertbe, hogy aztán négy plazmatévé gyűrűjébe zárván leheltesd ki vele szottyadt lelkét. Nem véletlen kérem, hogy világszerte millió s millió játékos tapsol el napokat a Simekkel, itt ugyanis kényelmesen el lehet tölteni három órát pusztán azzal, hogy tapétákat próbálgatunk a falakra.





Szögezzük tehát le: mostantól Élet módról, és Szerkesztő módról beszélünk. Élet módban folyik az idő, Simeink pedig végzik mindennapi teendőiket – már ha engedjük őket, erről később. A Szerkesztő mód során már házaink gyakorlati felépítését módosíthatjuk, – ide egy fal, oda egy emelet – egyúttal különféle termékek megvásárlásával biztosíthatunk egy szebb, jobb jövőt a bentlakók számára. Vissza most a játékmenet gyakorlati működéséhez. Az összefonódásoknál fontosabb dolog nem létezhet sem a való életben, sem itt – már, ha munka terén értendő előmenetelről beszélünk. Így teszünk most is. A társadalmilag izolált ember és Sim ugyan végzi munkáját, ám idővel szüksége lesz kapcsolatokra is, hogy előbbre juthasson. Ha nem ismerünk senkit, nincs, aki lehetőséghez segíthetne minket – ezen törvényszerűséget tárgyunk is ügyesen szimulálja. A Simsben ábrázolt Simek emlékeznek a többiekre, sőt, még ha kacagtatóan kezdetleges módon is, de kapcsolatokat ápolnak egymással. A modell kezdetlegessége ellenére is logikusnak mondható: -100-tól +100-ig terjed a skála tökéletes ellenszenv s feltétlen szeretet között, ahol is 90 felett már számíthatunk a velünk szimpatizáló Sim támogatására. Az ide kapcsolódó tényanyag meglehetősen száraz, így annak tárgyalására a mellékletben kerítünk sort.

GRAFIKONPARA

A játékélmény valójában általunk megszabott utasítás sorozatok lebonyolításán keresztül valósul meg – Béla hazajön, eszik, vécézik, tévét néz Mariskával, megfürdik, majd nyugovóra tér. Ha felkelés alkalmával valamely igénymutatója csak alig, avagy egyáltalán nem üti az üdvözítő szintet, úgy valahol valami hiba van a számításban – hiba márpedig lesz, végtére is a játék alapvetően úgy alkottatott meg, hogy „áldozatok" nélkül képtelenek legyünk hódolni bármely célzott tevékenységnek. Heverészés közben bizony pálik a Béla hónaljra, a szomszéddal történő italozgatás közben bizony csökken az energiaszint ezerrel. A játék tempójának, viselkedésének kiismerése után ráébredünk, valójában tucatnyi algoritmus csapdájában vergődvén áhítjuk, kutatjuk a kendőzetlen játékélményt. Az igénymutatókon történő, napokon/heteken át való egyensúlyozgatás jutalmaképp végül kimagyarázhatunk egy előléptetést, s így egy magasabb díjazást is. Eztán már rajtunk múlik, mivel s hogyan tudjuk színvonalasabbá, kényelmesebbé tenni Simeink életmódját – így a játék végső célja a játék maga, mely esetünkben nem mutat túl a folytonos napirend-összeállításon, illetve az időközönkénti élettér-fejlesztéseken. Akár a való élet? Igen, akár a társadalmilag standard való élet. A Sims lehetőséget kínál s biztosít, hogy szimulált emberek szimulált mindennapjainak irányítását vegyük kezünkbe, így a játék – a műsor? – szavatossága egészen addig a pillanatig + végtelen, míg szórakoztatónak találjuk a bentlakók meglehetősen hétköznapi aktivitásait. Ugyanakkor, az egyetlen inspirációs faktor az előmenetel, mely révén belekezdhetünk élette-





rünk tágításába, a luxus javak felhalmozásába is. A Sims ezen aspektusa kétség kívül bő léreereszti a bennünk lappangó kreativitást, a kialakítható életterek száma virtuálisan végtelen.

IGÉNYTELENSÉG-TELENSÉG

Nézzük akkor meg tüzetesebben azokat az igényeket, egyúttal térképezzük fel tuningolásuk lehetséges, javasolt módozatait is – az éhséggel kezdünk. Hunger: az éhségérzet csökkentése érdekes módon táplálékfelvétel útján történik, viszont: nem árt tudnunk, hogy a hozzáértő kezek által készített elemózsia – értsd: magas cooking képzettség – gyorsabban, sőt hatékonyabban csillapítja Simeink éhségét. Ahhoz, hogy egyáltalán meleg ételt tudjanak készíteni emberkéid, gáztűzhelyre – éljen, éljen, gáztűzhely, legjobb szó evá' – lesz szükséged. Ha ugyanis nincs gáztűzhely, marad a babkonzerv. Pfffff! Hygiene: némileg elrugaszkodván a racionalitás markáns talajától, az alkotók csak s kizárólag a beáztatást ismerik el a tisztálkodás igazán decens, igazán helyénvaló módozatának. Beáztatás alatt a kádban történő lubickolást értjük – vásárolhatsz ugyan zuhanyt is, ám az csak 6-os higiénia értékkel bír, szemben az alap-kád 8-as, illetve a luxusmodellek 10-es értékeivel. Apropőz, értékek: a dekorációs elemeket kivéve – például páfrány with gyökér, váza nélkül – minden egyes árucikk rendelkezik élvezeti értékkel. Így egy mezei színes tévékészülék 4-es Funnal bír, azaz időegység alatt 4 pixelt fog felugrani a tévét bambuló Sim vidámság-







érzete. Egy plazmatévé hosszabb ideig történő vizsgálata – persze csak bekapcsolt állapotban, sőt csak s kizárólag hangyafocin túl – már 6-on küldi meg a nép vidámságát, mi több: 2-vel megtoldja Simeink tágasság-érzetét – room – is. Hát nem szép ez?

Energy – alvás, avagy pihenés – napping – útján növelhető tulajdonság. A játék próbál rendkívül következetes lenni, így pl. üvöltő zene, tévé mellett nem tudnak aludni a Simek – vélhetően az alkotók sem. Social – szociális felkészültségünk jobbításához feltétlenül szükségünk lesz legalább egy, ízlés s szükség szerint több emberlény közreműködésére. Fátylat lebbentek: !fhlufh! – velük fogunk ugyanis szocializálódni. Az emberi kommunikációnak több fajtája is létezik – ezekben a pillanatokban akár meg is győződhetsz e felől. Ami a Simek kommunikációs csatornáit illeti, szavak, gesztusok szintjén képesek szocializálódni. Ahogy mind jobban s jobban tolódik el az ellenszenves/rokonszenves skála valamely iránya szerint bizonyos Simmel való kapcsolatunk voltaképpeni jellege, úgy nyílnak meg egyéb lehetőségek is kommunikáció tükrében. Semleges előjelű lehetőségek: üdvözlés, bemutatkozás, hokiütővel történő agyonverés, illetve kötetlen beszélgetés. Rendszerint itt derül ki, bizonyos Simek egyáltalán hajlandóak-e két méteres körzetükben tűrni a másikat. Figyelem: minél boldogtalanabb a Sim, annál kevésbé valószínű, hogy kedve s modora lesz jól nevelt Sim módjára szocializálódni. „Hogy vagy?" „Közöd? Mint eszed!" Pozitív előjelű lehetőségek: ajándékozás, bók, felvidítás, vicc elmesélése, s hasonló opciók – rengeteg van belőlük, melyek közül a játék véletlenszerűen sorsol ki három-négy lehetőséget közeledési kísérletenként. Ha valakit valamely Simed ellenszenvesnek talál, úgy vagy megbarátkoztatod őket, avagy hagyod, hadd mérgesedjen el a kapcsolat. A sértegetés lehetősége mindenesetre adott. Fontos tudnod, hogy bizonyos szocializációs aktivitások dupla, sőt tripla mértékben gyakorolnak hatást az aktivitásban részt vevő Simek egymáshoz való viszonyulására. Ilyen pl. a megijesztés, a csiklandozás, meg ilyesmik. Ezekkel csínján ám, de legalábbis érdemes elmentened a játékot, mielőtt környezeted vad csiklandozásába kezdenél. Comfort: komfort. Bladder: ezt a mutatót sem árt komolyan venned, ugyanis ha elfogy, Simed maga alá vizel. Takaríthatsz utána, meg minden. Fun: a vidámságérzet növelésének sejthetően rengeteg módja van, tánctól, játéktól, tévénézéstől kezdve a lepedőcsatákig – milyen kár, hogy a Sims minden egyes, létező, sőt nem is igazán létező tabut maximálisan komolyan vesz. Olyannyira, hogy a gyermekgyártás lehetősége sem adott – örökbe lehet fogadni. Valójában a Sims létrehozói olyan fokon határolódtak/határolódnak el a testiség ábrázolásától, hogy bizonyos hackerek be is pipultak ezen – a netről tömegével lehet lerángatni a cicis/nunis Sims néniket és háromlábú bácsikat, jóllehet ezeknek csak a PC verzióban vehetjük – már ha szükségét érezzük – hasznát.

Room: a tágasság érzet növelése alapvetően tágas életterek iktatásának útján, s nem máshogy történhet.

AZOKNAK, AKIK...

A Sims nyugdíjas játék. De legalábbis rendkívül ráérős cuccos, mely beszerzése csak s kizárólag a temérdek szabadidővel bíró felhasználónak, illetve „valóságsó-addicteknek" javasolható igazán. Az audio is korrekt, az amerikai hétköznapok legpontosabb zenei kifejeződései köszönnek reánk, igen. Amin még gondolkoztam: a Sims előtt miért ismeretlen a hétvége fogalma? A Simsben miért nem lehet házi állatkám? Aztán rájöttem ám! Azért, mert a Sims saját házi állatkát tart magának, veszesen fogyó szocializációs értékekkel. Persze hogy hét közben avagy hétvégén, neki valójában tökmindegy.

by gyz

MARTIN BELESZÓL!

Ha kicsit több időm lenne, biztos Simszezněk. Szerintem baró! Néztem a BB-t is, VV-t is, szívesen csinálnék magamnak „házi valóságsót". HA lenne ri időm. De nincs. Nincs időm – ahogy gyz papi mondja – végtelen algoritmusok és grafikonok között egyensúlyozni. Nincs időm szobákat szépen berendezni, kis családokat szórakoztatni. Hamar kipusztulnának. Akkor meg minek?

THE SIMS

EA / MAXIS / CREATIVE EDGE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (175KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ é(v)(l)ekre szól
✕ sehol egy plazmavető

8.5 pont

Walt Disney hosszú utat tett meg az első Miki Egér és Plútó kutya óta, míg végül kijutott az űrbe is. Talán a cég a csillagok háborúja sorozat sikereit irigyelte meg? Az biztos mondjuk, hogy a Bajlós Árnyak inkább hasonlított valami gyerekeknek készült családi mozira, mint egy SF univerzumot megalapozó komoly filmre. Dizniék viszont nem próbálkoznak semmi változtatással, maradnak a régi, jól bevált stílusnál, ami ezek szerint bejön a mozijegyet vásárló vagy szüleivel vásároltató korosztálynak világszerte. Nekem mondjuk olyan az egész, mintha a rajzfilmfiguráik beltenyészetben szaporodnának, annyira hasonlóak egymáshoz a különféle filmek és sorozatok alakjai. De nem baj, én úgysem nézek ilyet (a giccs Kis Hableányt már nem bírta a gyomrom), illetve a Treasure Planet-et talán megveszem majd DVD-n, mert beülni a sok kölyök közé a moziba…brrrr. Valahonnan amúgy ismerős nekem ez az űrvitorlás ötlet, talán a kb. 15 éves Utolsó Csillagharcosból? (***Üzenet az űrből*, pontosabban. Martin**) Na mindegy, nézzük a játékot.





Mint azt megszokhattuk, a game teljes egészében a filmet követi, s így az átvezető részek is mind-mind az eredeti rajzfilmből vannak betéve, a cselekményt pedig megpróbálták ehhez igazítani. Jim – főhősünk – tehát véletlenül aktiválja a térképgömböt, ami szép térbeli effekteken keresztül megmutatja nekik az utat a kincses bolygóra, s indulhat is a móka. Mielőtt elkezdenénk Aladdin ki tudja hányadik klónját irányítani, érdemes megjegyeznem, hogy a játék támogatja a Dolby Surround ProLogicII és Digital 5.1 hangokat, valamint a 60Hz-s kép üzemmódot is, ráadásul úgy, hogy emellett lehetőségünk van három féle képarány kiválasztására! Kíváncsiságból kipróbáltam a 16:9-et (itt letterbox a neve), annyira bejött, hogy nem is váltottam vissza hagyományosra, ajánlom mindenkinek, aki nem 55cm-s TV-n nyomja az ipart odahaza. Így áttekinthetőbb a környezet és többet is látunk a pályából oldalirányban. Ez pedig nem hátrány, mert a játék nagyon szép lett! Szerintem sok helyen közel egyenrangú a Rachet&Clankkel, persze nem annyira komplex, és nem is ugyanaz a stílus a platformirányzaton belül. A színek ízlésesen összeválogatottak, bár ezen nem sokat kellett görcsölniük, mivel gondolom a rajzfilm palettáját használták hozzá, és a látványvilág olyasmi, mint a film eredeti 3D-s jelenetei. Irányítandó főhősünk persze Jim, a fiatal fickó, és az elmaradhatatlan poénos segítőtárs, Morphy. Igen, az ismerős felállás! Morphy olyan Jimnek, mint Rachetnek Clank és Jaknek Dexter. Morphy viszont elődeivel ellentétben nem szilárd forma, igaz általános alakja amolyan rózsaszín átlátszó hal, aki gyorsított lejátszás formán beszél néha, de fel tud venni bizonyos időre mindenféle segítő eszköz alakot is! Az első a kalapács, ami mindig használható (ugrás + az egyik támadás gomb), aztán ott van a Cyborg kéz, amivel nehéz dolgokat cipelhetünk. A Segítő kézzel nagy kapcsolókat kapcsolhatunk be, a Jetpack pedig, amivel repkedhetünk is egy kicsit. Az irányítás a már bejáratott séma szerint eszközölhető, kétféle támadó mozdulat, ugrálás (dupla is, igen) és guggolás. Ellenségből sincs hiány, jön gépcsirke, aki üldöz minket és kamikaze módon felrobban, egy halszerű agresszív valami, robot őrök (lopakodni kell köztük, Jim Snake módra), és nem utolsó sorban valami nagyra nőtt ET az aszteroidás pályán. Az gonoszokon kívül poénos kreatúrákkal is találkozunk feladat gyanánt, például az első pályán elkapandó Dalilah létforma (két lábú rohanó csigaszemű dínócsirke) és a városban felébresztendő alvó bogár izék, amik after bableves hangokat adnak ki magukból.



De Jimnek mégsem az ellenfelek okozzák a legtöbb gondot, ugyanis A TP inkább az ügyességi részeket erőlteti. Ez megnyilvánul mindenféle tipikus platform ugrabugrálásban, amik előszeretettel mozognak fel, le és oldalra, tűnnek el alólunk vagy rajtuk utazva akadályokat kell átugranunk ügyesen. Öt és fél óra játék után azt mondom, hogy a jó kezelhetőségnek köszönhetően csak párszor hagyták el jól nevelt számat dühös indulatszavak, szóval nem kell félni annak, aki Crash Bandicoot ügyben már gyakorlottnak számít. Ráadásul a platform dolgok igen ötletes álcák mögé lettek elrejtve, tehát nem is fogja a Dizni rajongó gémer unalmasnak érezni azt, hogy a játék nagy felét ugrálva kell megtennie. Például forgalmas, többsávos autópályán kell átkelnünk (Martin segíts, melyik volt az a régi békás játék amiből az ötletet lopták?), ahol lökhajtásos biciklik, lebegő gondolák és zöld izékkel húzott kocsik száguldoznak. **(Frogger. Te lamer! Martin :)** A Kincses Sziget azonban nem csak ugrálásból áll! Nem biza, itt van Jim kedvenc Napszörfje (*Vissza a jövőbe* dejavu)! És ennek kezelését mindjárt a második pályán el is sajátíthatjuk, ami nem bonyolult, mivel a gyorsításon kívül csak az igen sérülékeny napvitorla behúzásával kell operálnunk, ha nem férünk el vele valami alatt. A grafika itt is gyönyörű, nem röcög vagy rángat be és az irányíthatósággal sincsenek gondok. A Szörf használatára még párszor szükség lesz, de most látom, hogy a látványt még nem is elemeztem ki, nézzük hát.

Szép, határozottan szép! a Bizarre Creations grafikusai és animátorai ügyesek voltak, nem rontották el a jó alapanyagot. Jim és a többi szereplő figurája jól lemodellezett, nem különül el a környezetétől színeiben és mozgáskultúrájában sem. Szerencsére a Disney játékok már PS-en is igényesek voltak, a cég figyel a filmadaptációi minőségére. Bár a pályák lehetnének részletgazdagabbak néhol, de gondolom a koncepció nem az ötlettelenül agyonzsúfolt táj, hanem inkább az ízlésesség és játszhatóság volt. Ügyeltek az apró dolgokra is, felhőkön áttörő fénypászmák a háttérben, valódi becsillanás a fémből készült dolgokon (lámpaoszlop, robot), lábunk alatt felszálló por, s a talajon megmarad a cipőnk nyoma is. A legszebb pálya viszont ameddig eljutottam, az az aszteroidás volt, ahol az izzó láva határozta meg a vöröses alapárnyalatot, és felnézve láthatjuk a felrobbant szupernova gázainak maradványát, persze a lassan forgó horizonton! Nagyon szép lett a hajóroncs kikötő is, itt az egyik feladat az, hogy egy hajón egyensúlyozva kell a lehulló izzó meteoritokat amolyan golyós türelemjáték szinten egy lyukon át ledobni a fedélzetről. Egyébként a játékra először 9 pontot akartam adni, de gondoltam a cikk megírása előtt Dr. Muto-zok egyet, és hát azért lett csak 8… De ez is erős nyolcas, szerintem a filmtől függetlenül is érdemes kipróbálni ezt az újabb platform szüleményt. Játék közben ne feledkezzünk meg persze a jól bevált gyűjtögetésről sem, hiszen másik pályára is csak adott számú navigációs kapszula meglelése után léphetünk. Ha ott a polcodon a Bandicoot 4, J&D és a R&C, akkor ezt is tedd bátran melléjük!

Dzson

Disney's Treasure Planet





DIZNI AZ ŰRBEN

MARTIN BELESZÓL!

Még Amerikában, az IMAX moziban láttam a Treasure Planet előzetesét – mit mondjak, bődületes volt a látvány a közel húsz méteres képernyőn! Ezek után érdeklődve próbáltam ki a játékot. Hazugság lenne azt mondani, hogy nem néz jól ki! Kellemes grafika, jópofa szörfölgetés a levegőben, miegymás…csak valahogy fáradt az egész. Sosem ülnék neki, hogy végigjátsszam…

DISNEY'S TREASURE PLANET

SONY

MÁS VERZIÓ: GBA, PS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	v
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igényes, jól megtervezett játék
× igen ritkán beragad a kamera

8 pont


DISNEY INTERACTIVE
ÉS TE MÁR EGY SIMA GÖRDESZKA
PÁLYÁTÓL IS BEIJEDTÉL?
„”, „PlayStation” és „PS2” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. © 2002 Disney. Minden jog fenntartva.
PlayStation 2
Treasure Planet
PlayStation
PlayStation 2
AZ IJESZTŐ ÉLET AZ IZGALMAS ÉLET A HARMADIK ÉLET

Tom Clancy's GHOST RECON

SZELLEM A GÉPBEN

KI VAGYOK ÉN?

Nevem Dzson, egy elit amerikai gyalogsági egység tagja vagyok az ötödik speciális csoport első zászlóaljában, D csapattest. Feladatom az ellenség likvidálása, csapatainak gyengítése és hátráltatása, speciális információk megszerzése és foglyok kiszabadítása. Csapatunk „Szellemek" néven is ismert, tagjai 20 és 30 év közötti első osztályú őrmesterek. Mint a szakasz parancsnokának, az én kötelességem a küldetésekhez kijelölni az operatív csapatot, felszerelésüket, és parancsokkal ellátni embereimet.

KICSODA CLANCY TAMÁS?

Tom Clancy, született 1947. április 12.-én a Baltimore-i Franklin kórházban. Felesége neve Wanda, négy gyermekük neve ismeretlen. Speciális képesítése révén több ismert filmmel, könyvvel és videojátékkal kapcsolódott össze a neve, további részletek az interneten találhatóak, vagy kérdezd a Böjtös Gabit...

MICSODA A GHOST RECON?

(Dzson pihenj állásba helyezkedik, leül a székére és mesélni kezd.) Nos, a Ghost Reconnal való első kapcsolatom egy európai ország fővárosában volt, ahol az országos lefedettségű konzolmagazin főszerkesztője (fedőneve Martin, valódi személyazonossága ismeretlen, feladata: összekötő) nyomta a kezembe azzal a nem titkolt célzattal, hogy az anyagot letesztelve arról neki írásos jelentést eszközöljek. „Itt van Dzson, két oldal meg valami melléklet, írd le, hogy jobb a grafikája mint PC-n, nem annyira kockafejűek az emberek, szépek a bokrok..." – mondta, majd azonnal elfeledkezve rólam visszatért a Counter-Strike játékához. Bázisomra visszajutva napirendbe iktattam eme feladatot, majd mikor eljött a végrehajtás napja, a korongot PS2 szuper computerembe csúsztatva meg is kezdtem annak objektív feltárását.

A GR elsődleges célja egy háború lemodellezése, az Úr 2005.-ik évében. Oroszország polgárai a nagy gazdasági hanyatlás és katonai gondok miatt eltávolították Vlagyimir Putyint az elnöki székből, helyére a szélsőségesen nacionalista Dimitrij Arbatov került. Arbatov azonnal leállította a liberális reformokat, kinevezte hadseregtábornoknak és helyettes védelmi miniszternek Viktor Karpint, s fő céljának tekintette a kommunizmus összeomlása előtti birodalom helyreállítását. Beloruszia, Ukrajna és Kazasztán szimpatizáló kormányzóival szövetségre lépve meg is alakította 2007-ben az Orosz Demokratikus Uniót (RDU), ami más szakadár államokban is követőkre akadt. A válság kezdett kiterjedni, ekkor a veszélyeztetett kormányzók az USA támogatását kérték, amire végső válaszul az RDU nagyszabású offenzívába kezdett 2008 nyarán. Mi, Ghostok is ezekben a csatákban és küldetésekben bizonyíthattunk, s a Kelet-Európai és Orosz hadszíntereken aratott végső győzelem után további bevetésekben vehettünk részt az Afrikai kontinensen.

A KIKÉPZÉS

Ó igen, jól emlékszem még a bázis főmenüjével való első találkozásomra. A menüpontok alapján – bár ugrottam volna a csatákba azonnal – a Training opciót választottam, mivel a jó katona szereti elsajátítatni fegyverei és az irányító használatát. Az alapkiképzés hét állomásán megtanultam mozgásaimat, hogy tudok guggolva lopakodni és hason csúszni, fedezék mögül kilesni (L3 + irány), különféle típusú fegyverekkel bánni (az USA majdnem teljes rendszeresített gyalogsági arzenálja használható, plusz néhány orosz modell), gránátot dobálni, időzített robbanószert telepíteni (hát sajnos nem egy Geo Mod engine működik a robbanáskor, lásd Red Faction), tankelhárító rakétákat és fixen telepített gépágyút kezelni, és legvégül embereimet irányítani, meg a taktikai térképet használni. Ez utóbbit tartottam a leglényegesebbnek, s már készültem is a Martin által kért melléklet lejegyzetelésére is, de pár perc után nyilvánvalóvá vált számomra, hogy a Ghost irányításának bonyolultsági foka nem éri el a SOCOM: Navy Seals egységekét. Természetesen adódnak a két parancs interfész között lényeges különbségek, de aki nem harcolt a fókákkal, az is betanulhatja igen hamar ezt. Az ottanival ellentétben itt nem előre kijelölt pontokra küldhetjük a másik egységet, hanem bárhová, egész útvonalat kijelölve a számukra és meghatározva, hogy a célpozícióban figyelmük merre irányuljon. Haladási állapotukat három agresszivitási fokozatban állíthatjuk be, de előbb lássuk inkább az eligazítást és csapat összeválogatást dióhéjban. A Briefing képernyő szerintem egyértelmű, akinek nem, az mehet a tábori konyhába mosogatni inkább. Minden misszió kezdete előtt maximum 3-3 embert válogathatunk be az Alfa és Bravo egységekbe, amit vagy manuálisan tehetünk meg vagy a fenti Unassign all / Auto assign parancsokat használva.

Harcostársaink négy típusba sorolhatóak, persze mindegyik eltérő fegyverzettel rendelkezik. Az assault a sima katona, közepes erősségű páncélzattal, a support a kemény fickó nehéz felszereléssel, a demolitions a robbanószer felelős és tankelhárítós csapattagunk, mesterlövészeink (sniper) pedig a könnyű mozgás érdekében a legsérülékenyebbbek közülük. Van még egy ötödik csoport is, ők pedig a specialisták, amiket a bónusz missziók teljesítésekor kap egységünk jutalmul, ők természetesen hozzák magukkal a spéci fegyvereiket is. Mint azt majd az újdonsült parancsnokok látni fogják, kötelező feladatunk három lesz mindig, amit a legkevesebb emberveszteséggel illik megoldani, ugyanis a harctérről visszahozott embereink tapasztalatokat nyernek! Ez a már szinte RPG (nem a tankelhárító, hanem a szerepjáték :) távlatokat nyit fel előttünk, bár a kapott pontokat csak négy tulajdonság közt oszthatjuk el. Ezt az egyéni kiválasztásnál tehetjük meg, miután a kedvünk szerint való fickó (hölgy) neve után X-et nyomva a fegyver készletét módosíthatjuk, és újabb X-et követően találjuk magunkat a W, mint fegyver, S mint lopakodás, E mint állóképesség (kapott találatok elviselése) és L mint vezetési ambíciók (ez utóbbinak nem sok értelmét találtam a harcok közben) kijelzéseinél.

Ha kiválogattuk magunkat, akkor csapatunk a Go parancsra máris a harctérre töltődik. Fő tájékozódási eszközünk a középen látható radar, de csak Recruit (csirke) fokozatban! Persze, most mondhatnám, mint nagy veterán, hogy ez a fok amolyan tréning-szintű, de gondolnom kell a frissen betoborzott playerekre is. Szóval, olajbogyók, a kék a mi egységünk, a piros az ellenség, a zöld barátot vagy túszt jelez, a sárga nyíl pedig a soron következő célpont iránya (nem kell sorba menni) s még alap szintű automata célzást is kapunk Recruitban a hatékonyság növelésére. Azonban haladottabb öreg katonák már csak a sárga félkörök alapján tájékozódhatnak az el-









lenség közelségéről (pirosodik) és irányáról, a profik pedig el is felejthetik a radart! Ilyenkor lesz igazán érdekes és realisztikus a dolog, ugyanis egyetlen sanszunk az, ha előbb látjuk meg az ellenséget, mint ő minket! Na, de erről később mesélek, most még megemlítem az L1-el aktiválható térképet, jelmagyarázattal ellátva szépen. Ne feledjük, az adott A vagy B egység csak akkor indul el az általunk kijelölt helyre, ha nem mi vagyunk benne az irányítók! Az R1 gombbal váltva pedig a fenti ikonsor sima haladás, minden áron való előretörés és állj, középen az irányított ember váltása, lent pedig a fegyverhasználat beállítása van, ami a tölteny felhasználás miatt érdekes. Sokkal hatékonyabb módja viszont a helyzet változtatási parancs kiadásának az R3 lenyomása, a célkeresztet használva kurzornak, embereink között pedig az irány nyilakkal lépkedhetünk gyorsan egyenként. Ennyi volt, oszolj!

A TEREP

Mikor friss újoncként először léptem a harctérre, bizony elismerően szemléltem a tájat! Bár nem tudom, PC-n milyen volt (meg a kutyát nem érdekli, hogy más platformon milyen, ez a PS2 teszt), de egész szépen betelepítették fákkal, bokrokkal és aljnövényzettel. A színek nagyon szépek, élethűek, az árnyékok és fényhatások pedig rengeteget dobnak az amúgy is király megjelenésen! Ami viszont a legjobban tetszett az az volt, hogy a fák és nagyobb bozótok hajladoznak, mozognak a szélben! S ez a hulló levelekkel, felreppenő madárrajokkal együtt annyira szépen adják vissza mondjuk egy balkáni erdő hangulatát, hogy a grafika majdnem kiválót kapott (később realistább lettem)! Ráadásul borzalom messzire ellátni ha nincs köd, és igaz, hogy nem igazán stabil és gyors a képfrissítés, de bőven belül marad a jó és használható skálán a „Dzson értékrendszer" szerint vizsgálva. A föld sem egyszerű, nem sima textúrákkal borított lapokból áll, hanem tele van kis fűcsomókkal, dimbes-dombos hepehupákkal, és bár az éles szemű megfigyelő látja a fű kinövését a távolban, ez nagyon minimális és nem zavaró (sőt van, aki észre sem veszi). Tényleg nagyon eltalálták ezt az állandó, dinamikus mozgását az erdőnek, és ha egy helyben állunk, akár valami tájképgenerátornak is elmenne...

De itt nem a csendes kirándulásé és szemlélődésé a főszerep! A gaz ellenség a közelben jár, fekszik, alszik, beszélget vagy főzi az ebédjét a táborban! Embereink természetesen rádión figyelmeztetnek minket, hogy ha hallanak valamit (ami akkor hasznos, ha nem Recruitban játszunk), s ilyenkor tanácsos lekushadni a nagy nyomulás közepette. És ez már a harci rész, amit megint csak dicsérő szavakkal illetek, mert nagyon jó a különbség a haladási módok között. Rendesen járva vagyunk a leggyorsabbak, de ilyenkor fedeznek fel minket a legkönnyebben s fegyverünk mozgás közbeni szórása is a legnagyobb (ez a célkereszten követhető négy kis pont képében). Guggolva már lassabban mennek embereink, de így biztonságosabb is, és a földön csúszva pedig a legpontosabb a célzás, így a legkisebb eséllyel kapunk be egy szép blur effektet okozó lövedéket. Sajnos dokit nem kaptam a csapathoz, de a táborban sem volt, így ha valaki lesérül (sárga lesz az ikonja és elég félreérthető módon liheg), akkor az úgy is marad a további küldetések folyamán is. A Ghostra amúgy jellemző az ultra realizmus, bizony simán elhalálozunk igen hamar, ha nem vigyázunk magunkra. Ez nem valami FPS, ahol félőrült majom módjára kell rohangálni fel s alá, gyűjtögetve az életerő dobozokat és miegymást! Itt a taktika az, ami bejátszik, és még egyszer mondom, érdemes radar nélküli fokozaton is kipróbálni, mert ekkor érezhetjük át igazán a Clancy bácsi által megálmodott atmoszférát! Játék közben pedig használjuk sűrűn a Quick Save lehetőséget, amivel az állás a memóriába kerül (nem a kártyára!), ahonnan pillanatok alatt visszatölthető, ha hibáztunk.







S MÉG MI LÁTSZIK A BOKORBÓL...

Nem, nem „látszik egy tüskés hát", hanem jó esetben is csupán egy terepszínű katonai zubbony, aminek a gazdája nem hülye, nem áll ki hős módjára, hogy „Ide lőjetek!", hanem esetleg még jobban elbújik vagy jobb fedezéket keres! Igen, a mesterséges intelligencia is jó lett, szerintem jobb, mint a SOCOM bamba katonái, akik tovább ácsorogtak, ha egy társuk a lábaik előtt esett össze. Az oroszok bizony rögtön lehajolnak és elfutnak valami tereptárgy, ajtó, domb mögé, ilyenkor jó kettéosztani csapatunkat, s amíg az Alfa elvonja a figyelmüket, a Bravó gyerekekkel oldalba vagy hátba támadni őket. Persze nem mindig ez a taktika a követendő, van, mikor nem tudunk kitérni a nyílt tűzharc elől és mi vagyunk kénytelenek valami fedezéket keresni, hátrálva csúszni miközben lövedékek verik fel előttünk a földet, vagy hason átkúszni egy ellenséges táboron, amiben nem ússzuk meg az épületekben való lövöldözéseket sem. Az ajtókat pedig nem illik ezeknél úgy kinyitni, hogy szembeállunk velük, de erre mondjuk a tréningben is kitér a kiképzőtiszt. Küldetéseink igen változatos helyszíneken folynak, plusz a már teljesítetteket újrajátszhatjuk kissé más szabályok szerint is a Quick Mission-ben. A sima erdő mellett lesz esős változat is, amiben a lehulló cseppek szép víztócsákat kreálnak és a távolban a táj a ködbe vész. Kitesznek minket rakparton, láthatunk égő helikopterroncsot és gyakorolhatjuk az éjjellátó eszköz zöld világában is a harcot, ráadásul az első ilyen küldetésben tankokat kellett kilőni, amik elég félelmetesek voltak közelről. És képzeljétek újoncok, a konvoj teherautóinak a kerekét ki is lehetett durrantani, ilyenkor a kocsi arra az oldalára süppedt! Az égő dolgok is szépek voltak, a tűz még a levegőt is remegtette, ha közelről vizsgálta az ember. A tengeralattjáró felrobbantásos helyszínen a tenger szépen tükrözte a hidat és a fényeket, de tükröződéssel egy városban is találkoztam, ahol az eső tócsákban látszottak a környező házak, bár sajnos más nem, se embereim, sem pedig a tankok amiket kísértünk (vagy azok kísértek minket?). Szegény harckocsik lánctalpa azért animálhatott volna több részben is, de az emberek animja már szép és jó, kivéve a helyzetváltoztatást, amikor képes a figura durva fáziskihagyásokra is. Anim terén viszont mondok dicséretet is, mert ahogy az emberek meghalnak az kellemes, főleg ha futás közben kapunk el valakit. És végre nem néznek minket mimózának, ugyanis a hullák nem tűnnek el ha az Options-ben úgy határoztunk, hanem maradnak szépen ott, ahol elestek.

EMLÉKIRATOK

A Ghost Recon nagyon elnyerte a tetszésemet, a GR küldetések után játszhatunk az amúgy eredetileg kiegészítőként funkcionáló Desert Siege missziókkal is! Hálózati támogatás nincs, viszont a két játékos üzemmód elég használható lett osztott képernyőn. A grafika a jó alja és teteje között ingadozik, de a hangulat az fenomenális, feltéve, ha a t. újonc nem demilitarista nézeteket képvisel... Tom haver, csak így tovább!

Dzson Rambo



MARTIN BELESZÓL!

Heteket játszani ezzel sem volt időm, de a kiképzést és az első két missziót kipróbáltam. (Szépek voltak a fák. Egyből lelőttek, valahonnan a szép fák közül.) Nagy odafigyelést igénylő játék ez, ha nem csirke módban nyomod. Én valahogy nem tudtam rákattanni. Nem elég izgága... Nem elég tüzes... Nem is tudom igazán megmagyarázni, mi hiányzott nekem belőle... Soknak érzem a kilencet...

TOM CLANCY'S GHOST RECON

UBI SOFT

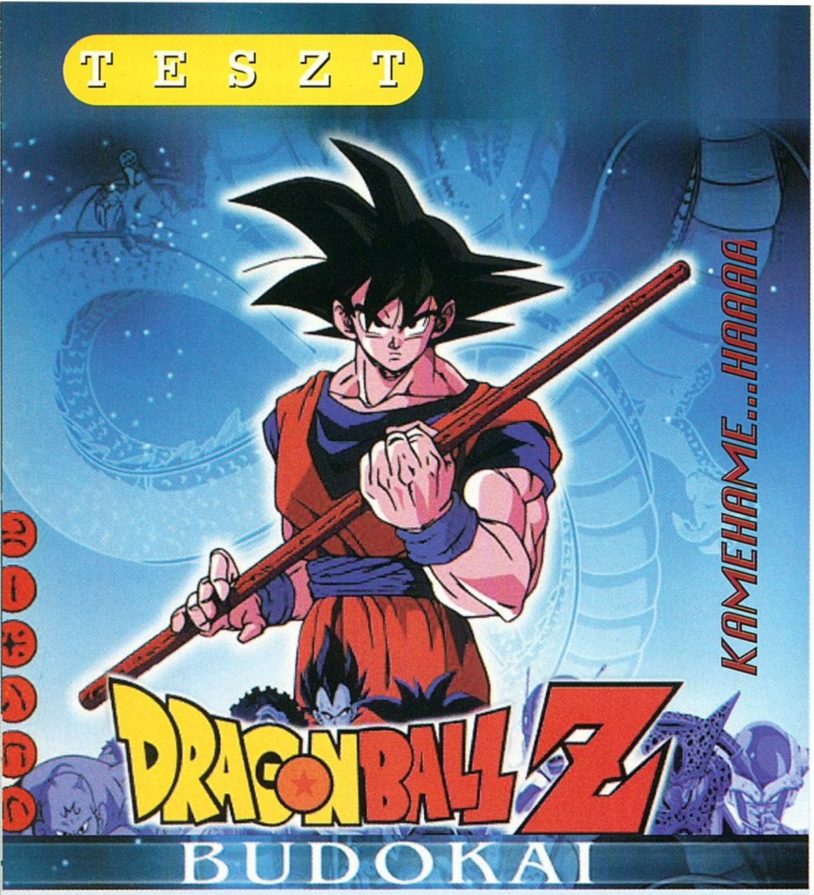
MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (499KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a hangulat ütős nagyon!
× a grafika jobban kihasználhatná a ps2-t

9 pont





Magyarországon soha nem alakult ki nagy rajongótábora a mangának. Pár éve, mikor a Dragon Ball betört az országba elindult egy kedvező folyamat, ám akkor egy „mindenható" hatóság a kommunista időket idéző módon tiltotta le a képernyőről a rajzfilmsorozatot. Mostanában ugyanez a hatóság hatalmas nagy és persze undorító sárga karikákat ken a képernyőre, ezzel is hülyének nézve az embereket – az említett karikák különösen jól mutatnak régi, fekete-fehér filmeken, kíváncsi lennék, hogy nincs-e véletlenül ízlésficama annak, aki ezt a szabályt átvette a „hőn szeretett nyugattól". Mindegy, a legjobb ha leszoktok a tévézésről (úgyis lócitrom a kereskedelmi televíziózás), van helyette sokkal kellemesebb időtöltés, csak meg kell találni!

Visszatérve azonban a Dragon Ballra, röviddel a rajzfilm betiltása után még képregénysorozat is indult, amit Magyarországban kuriózumként igazi manga módjára visszafelé(!!) kellett olvasni, de sajnos, az itteni képregény piac nem sokáig tudta eltartani azt sem. A nagyvilágban jobb a helyzet, hisz még mindig óriási az érdeklődés a sorozat iránt. Japánban még mindig imádják a DB-t, a Cartoon Network is nyomja sorozatot (persze csak Nagy-Britanniában és Amerikában) és németeknél is lehet látni az RTL2-ön. Nem csoda hát, hogy ilyen hálás témához egy játékot készítsenek. Én nagyon kíváncsi voltam a DBZ PS2 változatára, hisz a gép tudása és a rajzfilmben rejlő hihetetlenül sok lehetőség miatt egy nagyszerű játék csírája lapult az ötletben. Fel is állítottam magamnak egy olyan idealizált DBZ játékot, mely szerintem kitudná elégíteni a rajongók igényeit. Ennek az idealizált képnek azonban a most megjelent DBZ program egyáltalán nem felel meg, inkább tekinthető egy olyan próbálkozásnak, mely a címmel akarja csupán eladni a játékot. A legfontosabb egy ilyen anyagnál, hogy amellett, hogy ragaszkodik az eredeti rajzfilm hangulatához és cselekményéhez, nagy hangsúlyt fektet a részletekbe. Sajnos azonban ez az új DBZ már az intrónál el lett rontva. Arra vártam, hogy a rajzfilmből összeállított profi rajzfilmet láthatok, ehelyett poligonokkal és a játék grafikájával készült bevezető animáció van. (Meg kellett volna nézni a DBZ: Final Bout intróját, ugyanis az volt az eddigi legprofibb.) Sajnos nem csak az intró, de az átvezető részek sem rajzfilmesek, pedig a játék a DBZ történetét követi. A legjobb jeleneteket poligonos szereplők játsszák el, pedig ez vagy cel-shaded technikával, vagy a rajzfilmből kivágott jelenetekkel sokkal jobb lett volna. Szerencsére Story módot választva nemcsak verekedni kell (hisz természetesen egy egyszerű verekedős anyagról van szó), hanem a sorozatból ismerős dolgokat is csinálni, pld. mikor Raditz-ot kell ifj. Sátán tűzvonalába állítani. A játék elképesztő csaló lett. Játszhatóság egyszerűen borzadály, főleg a későbbi pályákon. Engem egyszer úgy vertek meg, hogy Vegeta elütött magától, aztán a földön addig lőtt, amíg meg nem haltam! Felkelni nem lehetett. Szerencsére a játszhatatlan Story mód mellett van még néhány lehetőség, ilyen a Bajnokság (World Tour), bár azért itt is csinál furcsaságokat a játék, gondolok itt arra, hogy állandóan a hátadba kerül, majd kivág a ringből, mely az ütközet végét jelenti. A legjobb része az anyagnak az Edit Skill, itt tulajdonságokat tudsz cserélni más játékosokkal.

Ez a DBZ játék nem lett bűn rossz, de ezerszer jobban is meglehetett volna csinálni. Több hangsúlyt fektettem volna a karakterek történetének részletezésére, hogy olyan dolgok is kiderüljenek melyek a rajzfilmben nem voltak benne, vagy csak nagy oda figyeléssel vehettük őket észre. A grafika tetszetős, bár igazából semmilyen nagy látványosságot nem tartalmaz. A rajongók nyugodtan megszerezhetik, mert tényleg el lehet vele lenni, csak ne lenne a Story mód olyan elképesztő csaló...

Veres Miki
veresmiki@576.hu



DRAGON BALL Z: BUDOKAI

INFOGRAMES

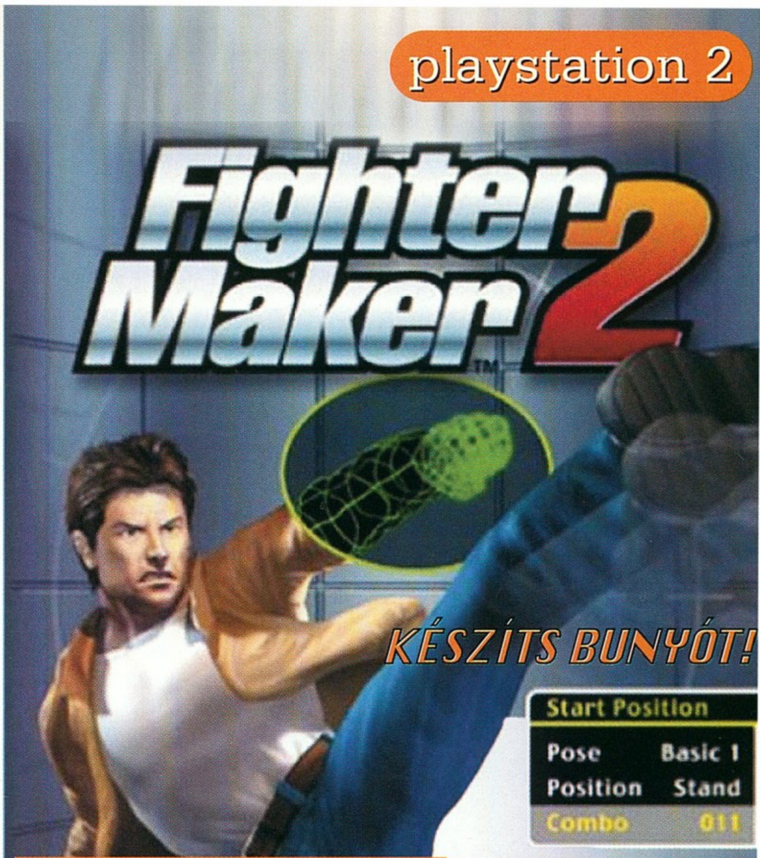
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a rajongók jobb hijján kedvelni fogják
× nem használja ki a címben rejlő lehetőségeket, játszhatattlan

4.5 pont





Szinte már közhellyé vált, hogy játékok között semmilyen újdonságot nem lehet felmutatni. Ha valakinek ez a csoda mégis sikerülne, még mindig fennáll a veszélye annak, hogy az újszerű próbálkozás egy katasztrofális alkotáshoz vezet. Itt van példának a Fighter Maker 2, mely tökéletesen alátámasztja a fenti tézist. Bizonyára már a ti fejetekben is megfordult, hogy mi lenne, ha tudnátok saját verekedős játékot készíteni, harcosokkal, mozgásokkal meg minden szükséges egyébbel. Ez ugye rendkívül jól hangzik. Elméletileg ugyanis ezt lehetne csinálni a FM2-vel, de csak azért elméletileg, mert gyakorlatilag nem hiszem, hogy lesz olyan ember, aki ennek a stuffnak igazából nekiáll. Ugyanis olyan borzalmasra sikerült ez a játéknak nem nevezhető, inkább valami ókori kínzóeszközre hasonlító program, mintha csupa szellemi fogyatékos programozó rakta volna össze, unalomuűzés céljából az ebédszünetekben. Pedig tényleg nem lenne rossz az ötlet, csakhogy manapság így nem lehet eladni egy programot. Egy verekedős játék nem szólhat csak egy bizonyos dologról, jelesül most harcosok készítéséről. Mert tulajdonképpen erről van szó. Saját magad építhetsz fel karaktereket. Minden egyes porcikáját neked kell beállítani. Magadnak kell megválasztani az életrajzát, cuccait, kinézettét, nemét, sőt ami a legérdekesebb a mozgásait. Rendkívüli részletességgel építheted fel a harcosaidat, ez az egy tényleges pozitívuma a játéknak. Csakhogy! Ez édeskevés, hogy egy egész játékot eladjon. Olyan ez mintha mondjuk a V-Rally 2-ből kiszedném a pályaépítő részt és mondjuk Rally Maker címen külön akarnám eladni. Ugye milyen kevés lenne ez ahhoz, hogy egy egységes normális anyagot alkosson? Úgy éreztem menetközben, hogy a Virtua Fighter 4 karakterépítő részét szedték volna ki a programozók, még ha az nem is volt ennyire részletes. Miért nincs a játékban történet, miért nem lehet a megépített karaktereknek valami jó sztorit írni? Hol vannak a csodás animációk, az a szemet gyönyörködtető grafika, melyet már a VF4-nél már megszokott az ember? Hol van a kellemes játszhatóság és szuper mozgások? Miért nincsenek normális zenék, jó hangok? És egyáltalán, miért kellett ez a valamit (játéknak direkt nem hívom), így megjelentetni? Mert ez így nem más, mintha egy 25%-ban kész programot tesztelnék. Felsorolhatnék még vagy ezer hibát, de azt hiszem felesleges, mert szerintem aki igazi verekedős játékra vágyik, az inkább a VF4, Tekken 4 párost kell, hogy megszerezze! Nem is tudom hány pontot adjak neki? Ha anno 8.5 kapott tőlem a Tekken 4 (túl is értékeltem, 7-et sem érdemelne, a VF4 sokkal jobb nála), akkor valahol 1 pont környékén stagnál ez a szörnyűség – még majd megkérdezem a Főnököt, hogy 0 pontot lehet-e adni... Itt lenne az ideje, ha a Sony bevezetne valami cenzúra féleséget, ami meggátolja, hogy ilyen programok is megjelenhessenek a gépre, mert ez csak a cég hírnevét rontja. És akkor még néhányan csodálkoznak, hogy kezd katasztrofális véleményem lenni a gépről...

Veres Miki
veresmiki@576.hu



FIGHTER MAKER 2

AGATEC

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (220-1700KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ lehet harcost csinálni
× színvonaltalan, igénytelen, tartalmatlan

1 pont

Mielőtt rátérnék a teszt valódi tárgyára, egy helyreigazítással kezdeném, hiszen én is „csak" ember vagyok, szorít a leadás, így néha velem is előfordul, hogy valamire nem fordítok kellő odafigyelést. Jelen esetben a Colin 3 cikkel kapcsolatban szeretném, ha mindenki levonna a cikk végén a pontszámból egy-másfél pontot. Hogy miért? A lassú, nyögvenyelős, gagyi, szánalmas többjátékos módért! Bakker, nem is tudom, mikor láttam utoljára olyat, hogy kétjátékos módban a két kocsit külön teszi ki két ugyanolyan pályára a gép. De egyébként is lassú, játszhatatlan az egész! Elég komolyan fel is idegesítettük rajt magunkat a haverokkal. Na, erről ennyit, ez csak úgy eszembe jutott a Rally Fusion tesztelése alatt.





EGY ÚJABB AUTÓVERSENY

Úgy látszik, az Activison is szeretne egy nagyobb szeletet magának az egyetemes rally tortából, mert a Climax Motorsport-tal karöltve egy saját fejlesztésű rally játék elkészítésébe kezdtek, aminek a itt teszteljem az eredményét. De egyébként is jól észrevehető, hogy mostanában csak úgy ontják a kiadók a rally- és autóversenyeket, ami leginkább nekünk játékosoknak jó, hiszen van miből szelektálnunk, mindenki megtalálja a maga ízlésének megfelelőt. Hogy a Rally Fusion milyen kategóriába tartozik, és hogy kik fogják szeretni, elképzeléseim szerint kiderül a cikk végére. A menü dizájnos, egész áttekinthető, köszönhetően annak, hogy az egyes opcióknál bővebb leírást is kapunk. Az egyetlen baj, hogy a választható játékmódok, bajnokságok nagyobbik része egyelőre még lakat alatt sínylődik és azt várja, hogy az egyszeri játékos megnyissa őket. A program abszolút nem hivatalos játék, ezért az autómárkákon kívül nem sok köze van a valódi rally világbajnoksághoz. Kocsikat mindenféle kategóriában találunk, van itt „szöcske" (Erről eszembe jut egy sztori. Van egy jó barátom: a Misi, aki thai-bokszos és rally mániás. Ő például rögtön rávágta, hogy a szöcskét valószínűleg egy cseh Tátra motor mozgatja, mivel ő már vezetett ilyet és simán felismerni a hangját. Legalábbis ő felismerte...), terepjáró „dzsip", szériaautók rally kivitelben, olyanok mint: Opel Manta, Saab, Lancia, Audi, Peugeot és a többi. Mondanom sem kell, ezek nagy része is még zárolva van. Versenymódokból szintén rengeteg van (zárolva :), azt hiszem rally játékban még sosem találkozhattunk ennyiféle kihívással. Tényleg van itt minden, bajnokságok, világbajnokságok, egyszerű árkád versenyek, párbajok, cselendzsek, hegyre fel, hegyre le versenyek, kieséses küzdelmek, játéktermi „csekkpontos" repesztés, harc az idő, vagy másik játékos ellen. Ha többen vagyunk, egyébként játszhatunk osztott képernyőn és egymás után következve, akár nyolcan is.





A többjátékos mód egyébként ezúttal használható lett. Szinte ugyanaz a gyönyörű grafika fogadja az embert és a sebesség is majdnem ugyanaz marad. Pályából mondjuk olyan túl sok nincs, és ezek mindegyike fantázianevekkel van jelölve, bár annyit nem játszottam a programmal, hogy az összes mód megnyíljon, de erősen kétlem, hogy mondjuk az utolsó két bajnoksággal bejönne 8 új valódi országokhoz köthető pálya.

A grafikáról már esett egy-két szó. Annyit érdemes róla tudni, hogy egész más képi megjelenítést használ a játék, mint mondjuk a CM3, vagy a V-Rally 3. Leginkább egy játéktermi automata látványához tudnám hasonlítani, baromi szép, abszolút nem szögletes, nagyon gyors. Sok olyan effektus bekerült a játékba, amit máshol nem is hiányoltunk, mert ott nem voltak jelen. Ilyen például, hogy a sivatagi pályán remeg a levegő a hőségtől, az esőcseppek gyönyörűen megmaradnak a képernyőn. A pályák egyébként igen változatosak, főleg ami a minket körülvevő környezetet illeti, mert egyébként mi másból is állna, mint egymást követő kanyarokból és egyenes szakaszokból. A kocsikat egyébként össze is lehet törni, sérülnek, lehullik ez-az és romlik a menttulajdonságuk. A gép még a legnagyobb töréseket is számon tartja, de ha már itt tartunk, egyéb rekordokat is megdönthetünk, mint például a leghosszabb ugratás stb. Amit még egy játékban sem láttam, az az ékesszóló navigátorunk, aki bizony néha talán egy lovas kocsi nyergében érzi magát, mert úgy adja elő a mondókáját, mint egy tanyasi kocsis, pár deci bor után. Ha elhagyjuk az utat, az elején még csak finoman kérdezgeti, hogy épp mit is csinálunk, talán jobb lenne koncentrálni, de néhány ütközés és borulás után válogatott szitkokat kezd a fejünkhöz vagdosni, mint például: „Te idióta", meg „Teljesen tönkre akarod b***** a kocsit?" Még jó, hogy ezeket a részeket kifütyülték, hiszen végül is csak egy sportról van szó, nem az életünkről. Azon is jókat szoktam röhögni, amikor látja, hogy kifutunk az időből, ilyenkor a vizet felkapva, üvöltve kezdi bemondani a kanyarokat. Amúgy az időeredmények rendesen ki vannak számolva, már a kvalifikációnál is. Adnék is egy jó tanácsot: a kapuknál a hol a zászlók vannak, inkább lassan menjünk, és csak a középső zöld zászlót érintsük, mert így a végén sok-sok másodpercet fognak levonni tőlünk, és általában csak így teljesíthetőek a pályák.

Szóval az egyenlet végén itt most annak kellene kijönnie, hogy ez egy nagyon jó rally játék, de mégsem írhatom ezt. Hogy miért? Ez két perc játék után kiderül. A kocsikat ugyanis nem lehet csúsztatni a kanyarokban! Teljesen úgy viselkednek, mintha a rendes hétköznapi autók, mint például a PS-es C-3 Racing autói. A kanyarokban szépen le kell lassítani, külön oldalra fogunk csúszni, vagy egyszerűen a határpontnál ugrik egyet a kocsi, és elhagyja a talajt, majd keresztbe áll. Ha viszont szépen lelassítunk, tehát elengedett gázzal megyünk bele egy kanyarba, általában be lehet őket venni. Arra is hamar rá lehet jönni, hogy a kanyarokban ajánlatos a kézifékkel játszani. Misi haverom szerint ez a szöcskéknél még így is van (mármint, hogy a kézifékkel de leginkább a gázzal kell játszani), de egy WRC autónál már egyáltalán nem reális. Egyébként az irányítással tényleg nincs gond (kár, hogy külön kitették a Háromszögre a hátramenetet), tehát nem fogsz állandóan össze-vissza csúszkálni, mert nem rossz, csak nem rally.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



NA, EZ NEM RALLY!

MARTIN BELESZÓL!

Biztos kukacos vagyok, de nekem más az elképzelésem a „kiváló" grafikáról. Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy nem vagyok oda az autós játékokért – a Gran Turismonál álltam meg, még Playstationön :) –, de valahogy úgy érzem, nekem az autós játékokról is más az elképzelésem. A Fusiont kipróbáltam, tényleg jól játszható, de semmilyen szinten nem fogott meg... Az igazi arcade autós game nekem még mindig a Sega Rally és a Daytona USA...

RALLY FUSION

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-8 játékos
memóriakártya 8mb (89KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ szép autóverseny
✗ mi köze a rally-hoz?

8 pont

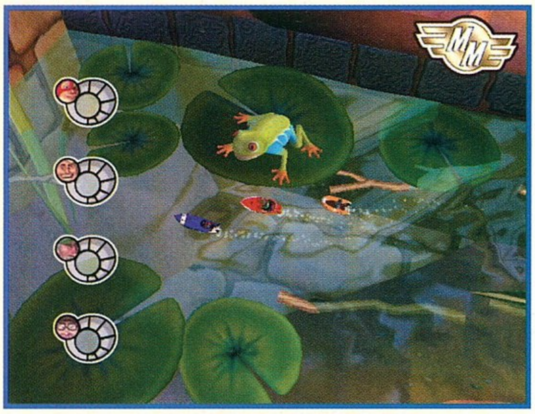


ESZEVESZETT SZÁGULDÁS A TEREPASZTALON



Az MM egy elég régen futó sorozat és bár annakidején igen nagy sikernek örvendett, sajnos mára már megkopott a fénye, amire az időnként megjelenő gyengécske folytatások sincsenek jó hatással. Az alapkoncepció gondolom mindenki számára ismert, vagyis boldog-boldogtalan tudja már, miről van szó. Kis, idióta kinézetű járművek versenyeznek egymással a házban, valamint azon kívül. Hogy miért is teszik ezt, avagy mi a céljuk, nem derül ki, bár elméletileg története is van a dolognak. A lényeg, hogy megint itt vannak a számozás nélküli, nemes egyszerűséggel csak Micro Machines-ra keresztelt új epizódban. A lehetőségek tárháza a megszokott dolgokra épül, mehetünk egy gyors kört, vagy indíthatunk kupát, illetve küzdhetünk az idő és a haverunk ellen is. Választunk egy nekünk tetsző karaktert, kinézzük, hogy melyik pálya a szimpatikusabb számunkra és indulhat a küzdelem. A homokozótól kezdve a kerten keresztül a csirkeólon át egészen a tudós laboratóriumáig mindenhol megmérettethetjük magunkat. Természetesen maradt az izometrikus nézet, amit versenyjátéknál minden jobb érzésű ember a pokolba kíván és maradtak a vékony utak, meg a felszedhető fegyverek. Ismét próbáltak kis vidámságot vinni a fejlesztők a programba, ezért meg sem lepődünk, amikor a baleset (vagy gyilkosság?) helyszínén egy marslakó sziluettje van felrajzolva krétával az aszfaltra. Bár mondjuk én ettől még nem fetrengek a földön a röhögéstől. Persze lehet, hogy az én humorérzékem nem elég kifinomult...ki tudja?? Alapból nem tudok röhögni egy olyan játékon, amiben egyszerűen alig lehet a pályán maradni és azt sem látjuk, hogy merre az arra. Ez már a korábbi részeknél is frusztrált és most sem változott semmi. Érdemes mindenkinek betanulni teljesen a kanyarok helyét és irányát, mert különben nagy az esély a bukásra. A program nehéz, de ettől függetlenül hangulatos. A grafika semmi extra, egyedül a víz megvalósítása lett igazán szépen kidolgozva, azon kívül minden teljesen egyszerű és unalmas...sokszor jellegtelen. A játszhatóság az említett problémák miatt gyenge, de persze a sorozat rajongóit ez nem fogja meglepni. Nekik mindenképpen ajánlott az MM, de akik nem ismerték a korábbi epizódokat, azok tegyenek egy próbát a vásárlás előtt, mert nagyot csalódhatnak. Nem rossz a játék, de már kiveszett belőle az újdonság varázsa és így csak egy tipikus folytatás lett belőle. Mint említettem, a rajongóknak jó lesz, még kihívást is rejt magában, főleg, ha minden extrát be akarunk gyűjteni, amiket aztán az opciókban érhetünk el. Nekem nem tetszett, de én már régebben is így voltam vele. Ízlések, és pofonok...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MICRO MACHINES

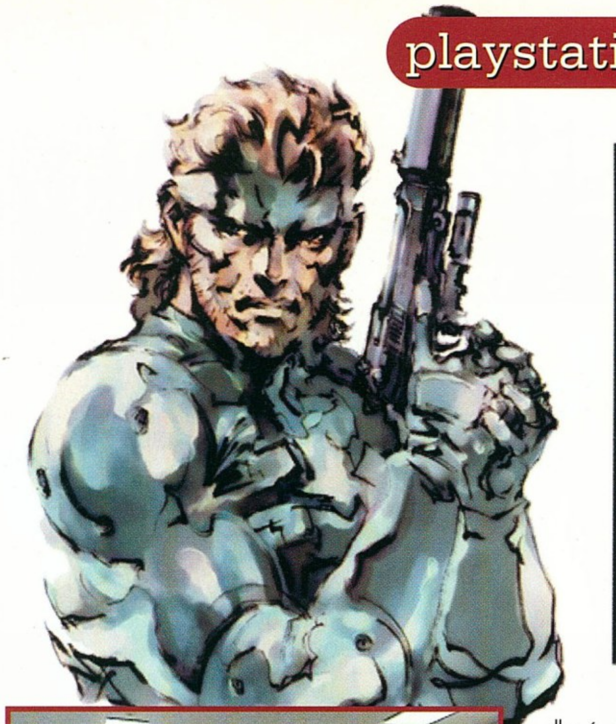
ATARI/INFOGRAMES
MÁS VERZIÓ: GC, PS2, X

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

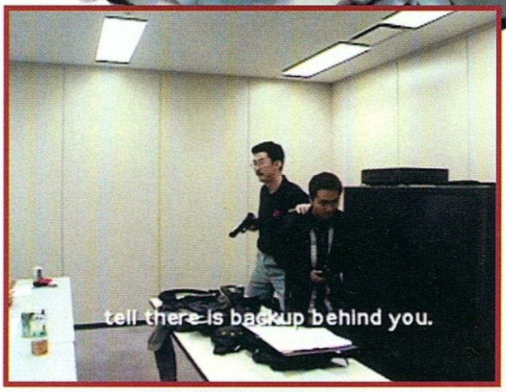
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (71KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a sorozat kedvelőinek biztos tetszik majd
× amúgy tele van a szokásos problémákkal...

6 pont



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
DOCUMENT OF



AZ ÜGYNÖKAKTÁK REJTÉLYE

A Metal Gear Solid második része azon ritka játékok közé volt sorolható, amik megmutatták, hogy a Sony kettes gépére is lehet hangulatos, szép és jó programot fejleszteni. Nem lett tökéletes, de messze jobb volt, mint a fejlesztések kilencven százaléka. Én legalábbis nagyon élveztem a történetével, a kidolgozott grafikájával és a remekül megírt zenéjével együtt. Persze ezzel nem én vagyok így egyedül, hiszen nagy sikere is volt és az eladások is bizonyították a minőségét. Na, meg a rajongótábora is ez utóbbit hangoztatta. Nekik készült a Document is, mert szerintem az átlag játékosok nem fogják annyira örömüket lelni benne, mint a fanatikusok. A japáni lemez tartalmaz mindent, amit egy gyűjtő akarhat magának. A DVD egyik felén az érdekességek lelhetőek fel, amik között találhatunk információkat a szereplőkről, a helyszínekről és arról, hogy hogyan készültek el. Még egy háromdimenziós modellt is megtekinthetünk a legtöbbjükről. Forgathatjuk, bedönthetjük és szemügyre vehetjük minden apróbb részletét. Persze nem merül ki ennyiben az érdekességek tárháza. Megszemlélhetjük a grafikusi munkák egy részét, aztán előkereshetjük a megjelenés előtti bemutató videókat, amiket a nagyobb kiállításokon mutattak be a fejlesztők (E3, ECTS, stb...), sőt még TV reklámokkal is találkozhatunk, ezek közül az utolsó darab például kifejezetten jó lett, röhögtem is rajta egy kicsit. Persze a legtöbb információhoz nem árt tudni egy kicsit japánul, de azért a nyelvtudás hiányában is lehet élvezni a legtöbb opciót. Van még sok minden, de nincs helyem mindent leírni...újságok címlapjaitól kezdve a pályák zenéjéig mindent megtalálhatsz. A DVD-n ezen kívül még VR missziókra is felfigyelhetünk, amik a megszokott módon lettek prezentálva. Lopakodás, ellenségek eliminálása és minden, ami egy igazi Solid Snake-nek bejön a TV előtt ülve. Ez az egész elég jól hangzik így, de valahogy mégsem tudok mit kezdeni vele. Lerí róla, hogy igazából csak a nagy rajongóknak készült, másnak nem is lehet nagyon ajánlgatni. Aki odavan a sorozatért és az utolsó epizódért, az meg lesz elégedve a különlegességekkel és a VR küldetésekkel, de a többiek ezt sem fogják értékelni. Egy szóval CSAK és kizárólag a gyűjtőknek ajánlom ezt a lemezt...nekik azonban nagyon és igazából nekik szól a pontozás is. Az átlagemberek pedig vonjanak le belőle legalább három-négy pontot, ha nem többet. Elemezni nem nagyon tudom, mert például azt sem vágom, a grafikára mennyit kéne adnom...de tudjátok mit, legyen jó és ennyi...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



DOCUMENT OF MGS2

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rajongóknak kötelező a rengeteg érdekesség miatt...
× egy átlag halandónak viszont csak a vr számít, az meg nagyon kevés

8 pont

EZ AZ ÉV IS JÓL KEZDŐDIK!

CSENDBEN. GYORSAN. BÁTRAN.



12.990,-

AKCIÓS AJÁNLATUNKAT KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEIBEN!

www.576.hu

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



APE ESCAPE 2

Az első Ape Escape-et egy elég gusztustalan marketingfogásnak tartottam! Akkoriban jött ki ugyanis az első Dual Shock-kal felszerelt joy-széria, erre a Sony rögtön a piacra dobta az Ape-et, ami csak is ezzel a kiegészítővel volt játszható. A játék szép volt meg jó volt, és tényleg kihasználta a kontroller rezgését, annak ellenére, hogy nekem nem nyerte el a tetszésemet – persze semmihez nem tudott vele kezdeni az, akinek még a régi digitális kontrollere volt otthon. A Sony mindent elkövetett, hogy minél jobban felfutassa az Ape-et és rávegye a nagyközönséget a játék – és egyben a kontroller – megvásárlására. Emlékszem



a játék tesztjére is, akkor még nem „dolgoztam” a Konzolnál, a Schureue ilyennek látta Ape Escape-et: „...összetett darab, mintha a Croc-ot összegyúrnánk a Metal Gear Soliddal...”. Na, az ilyen és ehhez hasonló blődségek késztettek arra, hogy végül tesztelőnek jelentkezzek. Éreztem, kell ide egy *asza gyerek, akik objektíven tud nyilatkozni a játékokról (ez lennék én :). **(Azóta a te blődségeid miatt akar mindenki tesztelő lenni nálunk... Martin)** Ez volt kilencvenkilenc nyarán. Most már 2003-at írunk és ez már a harmadik Ape Escape játék, amiről beszámolunk nektek, Playstation 2-őn pedig a második. Volt ugyan egy Ape Escape 2001, amit csak japánban adtak ki, de ez a mostani program számít a hivatalos második résznek.

SZTORI – AZ MOST NINCS

A program egy a Sony-tól kapott review DVD-n terpeszkedett, melynek megvolt többek közt azon rossz tulajdonsága, hogy amennyiben nem nyomtam el a videókat, a játék egy-két másodperc múlva lefagyott és mindenféle kódsorokat biggyesztett a képernyőre. Ezt egyébként játék közben is bármikor reprodukálni tudta. Nagy szenvedések árán végül elvittem Specterig (ez a főellenségekkel együtt már jóval több, mint húsz pályát jelent), de nála mindig lefagyott. Ezúttal tehát a történetmesélős rész kimarad a cikkből. Annyit azért elárulhatok, hogy a gonosz Specter tért vissza és teleszórta a földet a jól ismert speciális sisakokkal, amik egytől-egyik az elszabadult majmok fején landoltak. Megint nekünk kell tehát bejárnunk a pályákat és összefogdosnunk a galád kis teremtményeket.

A játék ismét a Dual Shock két analóg karjára lett kihegyezve. A jobb oldalival irányítjuk Hikarut, aki a stuff főszereplője, a bal oldalival pedig a kezében tartott cuccokkal operálunk. Az eszközöket a SELECT menüből választhatod ki, ekkor a képernyő jobb felső sarkában láthatod, melyik gombon mi van, akárcsak a Zeldában. A d-pad mindössze a kameranézet forgatására szolgál. Az jobb oldali blokkok az ugrás gombjai, lehet duplát is ugrani. Ha már megvan a Monkey Radar, amivel még a legeldugottabb majmok lelőhelyét is pillanatok alatt megtalálhatjuk, az L2-vel élőképet kérhetünk a kiszemelt áldozatról. Az L1 mindössze a kamerát állítja Hikaru mögé. Fontos, hogy kúszva lopakodni az L3-mal, alvást színlelni pedig az R3-mal tudunk. A fejjel a falnak menni egyébként sokszor nem épp a legcélravezetőbb megoldás, próbáljuk inkább kúszva megközelíteni az áldozatot, ha pedig kiszúrnának, „aludjunk”. Egyébként a fejünkön üldögélő szárnyas lény (Pipotchi) is jelzi, ha majom van a közelünkben, sőt, ha elfogyna a keksz, ami az életerőnk, még vissza is tud hozni minket a halálból, amennyiben szedtünk fel plusz kekszeket.



Egyébként a két R kaphatott volna külön funkciót is, mondjuk tanknál a lövést.

Ennyit az irányításról. A pályákat a Travel Station-ből tudod elérni, amit Natsumi a lerombolt labor helyett a saját szobájából épített. Tőle kapjuk majd az új Gadgetjeinket is, később aztán a professzor is megjelenik. Gadgetekből most hat helyett tizenkettő lehet nálunk, ezek egy része már ismerős az előző részből (az RC autó, a háló, az elektromos ösztöke, a radar, a hullahopp karika, a vízben használatos motor és a csúzli), de vannak újak is: a banánbumeráng, a mágnes, egy vízi pisztoly, helikopter rotor és egy számomra ismeretlen motyó, amit valószínűleg csak akkor fogtok megkapni, amikor lenyomtátok a főmuftit és vissza kell menni begyűjteni az összes majmot a szinteken. A pályák innen-onnan lettek összeszedve, ugyanúgy találunk klasszikus, havas, tengerpartos, horror, kalózos, egyiptomi pályát, mint mondjuk olyat, ami híresebb városokról lett mintázva például New York, Toledo. Ezeken a helyszíneken az adott országra jellemző zene is szól, sőt Spanyolországban még bikaviadalon is részt vehetünk. Kis kitérőkkel minden pálya teljesen lineáris és nem is nagy túl kihívás, már ami a platform részeket illeti. A készítők azzal próbálták meg a szavatosságot növelni, hogy paraszt módon minden pályát legalább kétszer végig kell járni, mert elsőre sosem a maximum számú majmot kell befognunk, hanem pár darabbal kevesebbet. Amint ez megvan, rögtön visszateleportálnak minket a bázisra. Így aztán pont a pálya végi majmok maradnak meg. A legokosabb, hogy az első pár makit nem szedjük fel, így amikor újrajátsszuk a pályát, már nem kell az egészet végignyomni. A grafikában egyébként nem találtam hibát, sem a látványban, sem a kódolásban, csak a kamera vacakolt néha. Szépek a hátterek, némelyik ellenfél igen ötletes, a majmok is jópofák. Riadtan rohangálnak, ha kiszúrnak, ellenben nagy megkönnyebbüléssel törlik meg a homlokukat, ha úgy érzik elmúlt a veszély. A majmok nem no name egyedek, mindegyiknek van neve, és egy rakás tulajdonságuk is számon van tartva (sőt még a gatyájuk színét is jegyzik). Külön öröm volt elfogni a Dzson és a Martin névre keresztelt példányokat, vajon miért :)?

A nevükön és a kinézetükön kívül azonban sok minden más is megkülönbözteti még egymástól őket. A játék elején kis gyáva majmokkal lesz csak dolgunk, aztán megjelennek a bokszoló, majd a lövöldöző, gránátozó, végül a gépfegyverrel felszerelt emberszabásúak is. A készítők igyekeztek humort is becsempészni a játékba, például a nevekkel is játszottak (Tomkey Kruise, vagy a bokszos majmok nevei: Tyson, Lennox, Louise, Naseem stb.). Néha az adott helyre jellemző majmokkal is összefuthatunk. Las Vegas-ban mikrofonhajú fekamajmok denszelnek, Velencében a gondolát irányítgatják, és vannak majmok, amik nem átallnak őrtornyokba, UFO-kban megbújni. Járművekbe egyébként mi is szállhatunk, ugyanúgy megmaradt a csónak, a tank és van motoros szán is. A főellenségek extra kemény, ötletes fickók. A játék egyébként nem túl hosszú, én majdnem hetven százalékig jutottam 7 óra alatt, pár helyre még vissza kellene mennem otthagyott majmokért, de hát minek, úgyis lefagy a game :(. Az AE2 annak ellenére, hogy ismétli önmagát (két havas pálya van és mindkétszer ugyanazt kell csinálni, a bika és az őrtornyok is állandó visszatérő vendégek), sosem válik dögunalmassá, szórakoztató és élvezetes darab. A legnagyobb hibája, hogy a grafikai javuláson kívül – szó szerint értendő – szinte SEMMI újítás nincs a játékban!!! Ugyanazok a feladatok, az eszközök, az irányítás, a szereplők, a történet, ugyanúgy kétszer kell nekifutni a pályáknak, ugyanúgy mehetünk időre is.

AZ ARANY ÉRMÉK

A pályákon mindenhol, még az ellenfelekből kiverve is gyűjtögethetünk arany érmeket, ezt a TS-ben a szerencsegépben lehet tízesével beváltani gömbökre. A gömböket szétverve aztán kismillió dolgot nyerhetünk, ami felkerül a polcra a gyűjteményünkbe. A Monkepaedia már egyébként alapból is ott van (itt nézhetjük meg a már befogott majmokat), de ide kerülnek egy-egy aktába a titkos fotók, az ellenfelek fotói, a készítők saját kézzel rajzolt vázlatai. Van egy polc, ahová manga képregényeket gyűjthetünk, és van egy, ahol a majom módra

„átkeresztelt”, több folytatásos klasszikus mesék kerülnek. Ahogy haladunk előre a játékban az RC autót is lecserélhetjük valami finomabb dolgokra, de gyűjthetünk soundtrack-ekeket, sőt egy idő után megnyílik a TV, ahol még a videókat is megnézhetjük. Ezek mindegyikéből rengeteg van (nagyjából hatvan darab mindből), amikből a végén egy-egy nagyobb puzzle-t lehet kirakni. Itt jegyezném meg, hogy a gépnél lehet megnyerni a három mini-játékot is. Az egyik egy jópofa foci, a másik egy ügyességi táncolós gombnyomogatós reflexjáték, a harmadik pedig az első Donkey automatára hasonlító kis mászkálós cucc. Ezeket akár többen is játszhatjuk.

Ha kijön a bolti verzió, én biztos végigviszem!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

HA CSÁRSZTON HESZTON ENNYIVEL MEGÚSZTA VOLNA...



APE ESCAPE 2

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (300KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ humorosan majmos környezet
✕ semmi újítás

8 pont



MARTIN BELESZÓL!

Bakker, de régen volt már az első Ape Escape... Nyomtam is vele nem keveset annak idején, tetszettek az idióta majmok, ütöttem-vertem őket a lepkehálóval... :) Ezt a újat csak kutyafuttában próbáltam ki, kellemesen csalódtam, hogy ismét sikerült hozniuk a készítőknek az első részben megismert töménytelen hülyeséget. Kár, hogy már kinőttem ebből... :(

Hát ez nem az én napom. Nekiültem reggel, hogy befejezzem a maradék munkámat. Haladtam is rendesen, ahogy írtam ezt a tesztet, illetve párhuzamosan a mellékletet, ám akkor egy hirtelen villanás szakította félbe a munkát. Először csak bambán meredtem magam elé, aztán feleszméltem: áramszünet! Pár percig tartott, mire visszaimádkoztam az áramot a hálózatba, aztán gondolkodóba estem. „Ez még nem lenne akkora baj, hogy nem írhatok egy darabig, de hol is mentettem utoljára?” – tettem fel magamnak a kérdést. Szóval újra írtam vagy 4 ezer karaktert, újra visszarázódtam a munkába, persze most percenként mentettem. Persze az akkut, olyan 1-2 másodpercig tartó áramszüneteket (melyek egyfolytában jelentkeztek nap közben) ez sem védte ki, ami folyamatosan terror alatt tartott, mondhatni kicsit felidegesített írás közben. Ám eme zavaró tényező sem változtathatja meg azonban azt a tényt, hogy a Legaia 2 kellemes játék! Az a kategória, mely nem kiváló, nincs agyonreklámozva és nem is tűnik ki semmivel sem, de valahogy jó vele játszani…

Egy teljesen szokványos RPG játékról van szó, melynek pár éve jelent meg az első része Legend of Legaia címmel. Játszottam is vele keveset, de soha nem tudtam nekiállni úgy istenigazából. Pedig jó játék volt. Mint ahogy a második rész is az.







Nem is tudom mi fogott meg igazán ebben a programban. Több dolog együtt. Mindjárt itt van a szép grafika. Nem azt mondom, hogy mindent kihoz a PS2-ből, de látványos, főleg a karakterek kidolgozottsága. A manga jelleget és stílust jól vissza tudják adni, még ha a mozgásuk nem is tökéletes. A helyszínek is pofásak, igaz kicsit minden elmosottnak homályosnak tűnik, de ez nem változtat azon a tényen, hogy a játék jól néz ki. A másik dolog, ami nekem bejött a harc volt. Hasonlít az első részre, de hogy más példát is keressek, főleg a Xenogears-re. Véletlenszerűen támadnak meg és körönként megy az összecsapás. Viszont a küzdelem emlékeztet egy verekedős játékra! Az iránygombokkal választod ki, hogy mit akarsz harcban tenni. Támadásnál (Attack) szintén az iránygombokkal különböző csapásokat mérhetsz az ellenfélre. Kezdetben csak hármat, később többet is. A feladat, hogy minél hatékonyabb kombinációkat dolgozz ki. Ha rájössz egy jobb mozgásra (Art), akkor azt a játék jelzi, hogy megtanultad. Onnantól kezdve, ha van elég AP-d bármikor megcsinálhatod – ha a Kört megnyomod, akkor a játék kijelzi, hogy hány Artot tanultál meg eddig. Innen többször három-négy választás is van, melyek érdekesek és szintén lehet rajtuk mosolyogni. Eszembe is jutott egy tanács! Ne felejts el minden szörnyet lemészárolni! Ugyanis az összecsapások vét-





egyébként rögtön ki is választhatsz egyet. A már megtanult mozgásokat érdemes főellenségekre és erősebb szörnyek ellen tartogatni. Egyrészt ugye fogy az AP, másrészt új mozgások csak akkor jönnek elő, ha kísérletezel, azaz össze-vissza beadsz mindenféle kombinációt, hátha megtanulsz valamit – az elején az egyik szereplő, Galvan megtanít például 2-re. Ez rendszer nekem nagyon tetszett, főleg a látványosabb csapások. Természetesen újabb támadások mellett számtalan módon lehet embereidet fejleszteni, például sok-sok cuccot vehetsz mindenkinek. A történetre most nem is figyeltem annyira, bár kétségkívül érdekes, bár kissé unalmas. Igazából a szokásos japános stílusú fantasy környezetbe bújtatott, jó és gonosz harcáról szól a dolog. Nem túl eredeti, de aki amúgy is minden RPG-t végigjátszik, annak tetszeni fog. Egy

lenszerűek ugyan, de találsz majd időnként a helyszíneken is szörnyeket, ezeket mindig nyírd ki. A főellenségekkel meg vigyázz, rájuk nyugodtan nyomhatsz Artokat.

Természetesen a Legaia 2 zenéi is rendben vannak. Olyanok mint maga a játék. Nem kiemelkedők, mégis jók. Szinkron nincs, csak harcokban mondanak néhány mondatot a szereplők. Nem tudom miért tetszett meg nekem ez a stuff, de szívesen szórakoztam vele. Biztos veled is volt már ilyen, azaz tetszett egy játék (vagy bármi más), de nem igazán tudtad megmagyarázni miért. Egyszerűen csak jó volt vele szórakozni. Ha egy game eléri ezt a célt, azaz szórakoztat, akkor annál már nem is kell több. Igaz? Csak arra kell vigyázni, hogy nehogy az ember átessen a ló túl oldalára és az egész életét a játékokkal való foglalkozás töltse ki. Az már nem egészséges. Visszatérve azonban a játékra, szerintem aki kedveli a könnyed, kalandos kellemes harccal rendelkező RPG-ket, az nyugodtan megszerezheti a Legaia 2-őt.

Veres Miki

LEGAIA 2 – VEREKEDŐS MANGA RPG

békés faluban indul a történet, mint már ezerszer, melyet egy különleges kristály tart életben. Innen a gyakorlott játékos már ki is találhatja mi jön… Igen, a kristály veszélybe kerül, a gonosz is feltűnik, innentől pedig megy előre a történet. Érdemes figyelni a főhős mellén látható tetoválásra, annak ugyanis meglesz a maga szerepe a történetben!

Egyébként mintha a stuffot azoknak a játékosoknak készítették volna, akik még nem találkoztak RPG-vel és úgy határoztak, hogy most megmártóznak ebben a stílusban. Minden erre utal. Az élvezetes harci rendszer és a grafika, de a történet is. Maguk a helyszínek is úgy vannak kialakítva, hogy nem túl bonyolultak, mégis sok a harc. Ráadásul a játék tele van poénokkal, ami a kezdőket könnyen meg tudja fogni! Például az állatokat is egyfolytában lehet cseszteni a kertekben, a birkának még a hátára is fel lehet feküdni. Aztán a párbeszédeknél

MARTIN BELESZÓL!

Elhiszem a Mikinek, hogy neki tetszett a game, csak az a baj, hogy én nem igazán tudok mit kezdeni ezekkel a „második vonalbeli” RPG játékokkal. Ha RPG-zni akarok, akkor belevetem magam a Suikoden 3-ba, azzal biztos elvagyok 1-2 hónapig. Amikor végeztem vele, kezdem a Wild Arms 3-at… Hiába, csak a minőséget szeretem… ;)

LEGAIA 2: DUEL SAGA

SONY/FRESH/PROKION

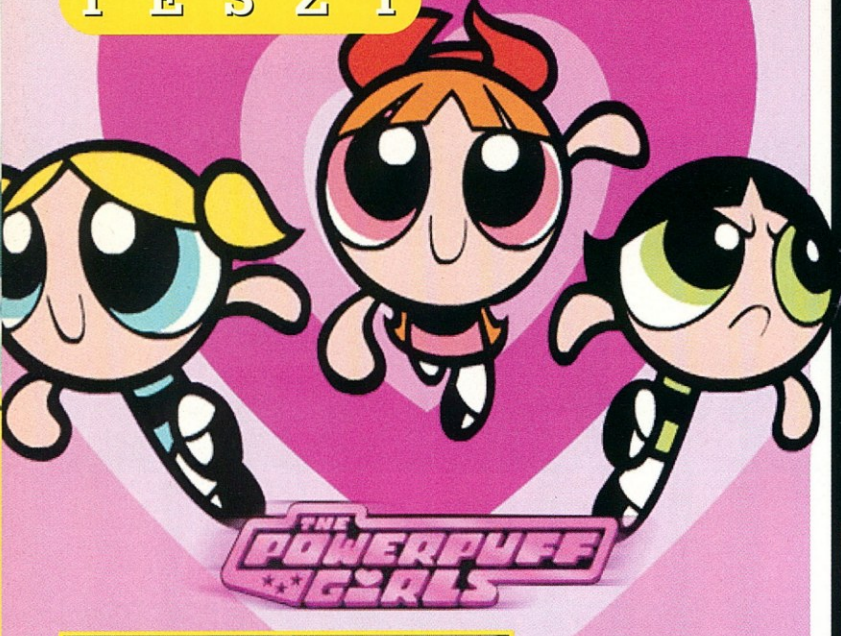
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (280KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és jó vele játszani
× ha elsőre nem tetszett meg akkor nem is fog

7 pont

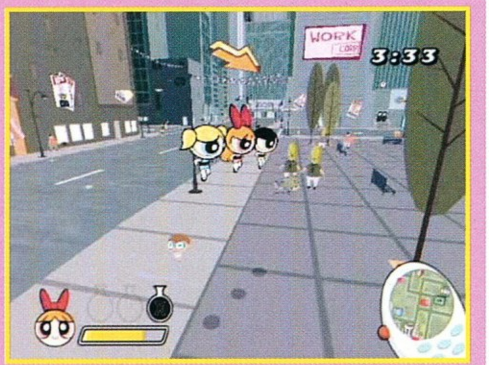


PINDUR PANDÚROK



Úgy látszik a Cartoon Network-ös sztároknak, azaz a Powerpuff Girls-nek (magyarul Pindur Pandúrok) nagyon jól mehet mostanában a soruk, mivel az idén már beszámoltunk nektek egy játékról, amiben a három kiscsaj játszotta a főszerepet, és most itt egy újabb fejlesztés, de ezúttal már Playstation 2-re. Hogy mit kell tudni a Pindur Pandúrokról? Csak annyit, hogy hárman vannak és egy különleges vegyi anyag hatása miatt emberfeletti erővel rendelkeznek. Repülnek, mint Superman, erősek, mint Hulk és sok akcióhőst megszégyenítve igen jártasak a közelharcban. De szükség is van erre az erőre, hiszen Bogárvárost nap, mint nap új szuperbűnözők fenyegetik. A rajzfilmben egy agyműtéses majom a legnagyobb ellenségük, név szerint Mojo Jojo, legalábbis addig ő volt, amíg néha-néha elkaptam egy-egy részt a sorozatból. A játékban megint a Mojo keveri a lapokat, ezúttal a képernyőről ismert városi elöljáró, azaz a polgármester székébe szeretné beletenni a szőrös hátsóját – tudjátok neki van az a bombázó bögyös titkárnője, akinek sosem látni a fejét. A játékba tehát ott kapcsolódunk be, hogy javában tart a választási kampány, nagyon úgy néz ki, hogy a Pindur Pandúrok segítsége nélkül bizony a polgármester elveszítené az állását, mert Mojo tisztességtelen eszközökhöz nyúl. Ingyen pénzt osztogat és sátáni gépezetekkel agymosást hajt végre a városlakókon, akik ennek következtében idétlen majmokká változnak át. Teheti mindezt, mert maga mögött tudhatja az ádáz Gangreen Ganget, Morebuckle Hercegnőt és még jó néhány gonosztevőt a sorozatból. Aztán, hogy teljes legyen a Bogárvároson eluralkodó káosz, még egy űrhajónyi ecetes uborka is megszállja a kisvárost. A játékot úgy hirdetik, hogy a teljesen 3D-ben lemodellezet Bogárváros utcáin repkedhetünk, ami végül is teljesen igaz, bár azt meg kel hagyni, hogy a városnak talán kicsi a település. A három lányt egyszerre irányítjuk, hátulról látjuk őket. Váltani köztük az L3-mal lehet, de ennek lényegi funkciója nincs, mivel mindhárman egy energiacsíkon vannak. A feladatok általában igen egyszerűek, a megadott helyre kell repülni (a képernyő tetején a nyíl mindig mutatja, hogy hova) és ott vagy le kell verni mondjuk egy ellenfelet, vagy valamit el kell hozni. A játék négy nagyobb fejezetre és nagyjából harminc küldetésre oszlik. Ahogy haladunk előre, rengeteg új speciális mozgásra is szert tehetünk (lövések, tornádó, energiasugarak, tűzlabdák stb.) amiket a SELECT képernyőn vizsgálhatunk meg. Ezekhez általában bizonyos mennyiségű X kemikáliával kell rendelkeznünk, ilyeket és eü csomagokat mindenfelé találhatunk az utcákon. A látvány teljes mértékben követi a rajzfilmben megismert egyéni stílust, tehát ebből a szempontból a grafika jónak mondható, amúgy elégé cel-shadinges. Rengeteg ember, autó stb. izegmozog halad az utcákon, bár feltűnhet, hogy ezek közül sok az egyforma. Sajnos hiába eltérőek a feladatok, a teljesítésük szinte mindig ugyanarra a meótusra épül: követni a nyilat és követni a nyilat. A játék talán épp ezért hamar unalmassá válik, főleg az időre menő feladatoknál. A küldetéseken kívül még keresgélhetünk képeket is a füzetünkbe, amit a főmenüben lehet megnézni a videókkal egyetemben. Csak kicsiknek ajánlom!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



POWERPUFF GIRLS: RELISH RAMPAGE

CARTOON NETWORK INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (50KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ aki akar repkedhet bogárvárosban
× rövid, minden küldetés ugyanaz

5 pont



MÉSZÁRSZÉK





Vajon igaz a mondás, hogy az ember a rokonait nem, csak a barátait válogathatja meg? De kit nevezhettünk valóban barátnak? Akit gyerekkorunk óta ismerünk? Netán azokat az embereket, akikkel minden héten szórakozni járunk? Vagy akikkel egy hullámhosszon működünk és ezért kivételesen jól megértjük egymást? Vajon számíthatunk rájuk, ha egyszer tényleg valami nagy baj történik? Mondjuk, ha a kisvárosi filingbe burkolódzott békés Pestszentimrénket démonok és élő halottak serege lepné el, ki lenne az, akivel vállvetve végigmészárolhatnám az utcákat? Ki tudja? Talán épp olyasvalakire kellene rábíznom az életemet, akire a legkevésbé szeretném. Valdez és Fortman is valószínűleg így van ezzel, hiszen míg az egyikük a városi börtön állományába tartozik, a másik épp ezen intézmény vendégszeretetét élvezi. A kényszer azonban nagy úr, és ha nem is túl boldogok egymás társaságában, de legalább esélyük van arra, hogy együtt boldoguljanak. Rajtuk kívül ugyanis nem sokan élték túl a démonok, zombik és csak az isten tudja miféle szörnyek hordáinak invázióját, ami a városra zúdult. A bevezetőből talán már kiderült, hogy a Twin Caliber egy zombi gyilkolós játék, amit akár ketten is játszhatunk, egyszerre irányítva a két főszereplőt – illetve a két főszereplő kezeiben a fegyvereket. Embereink ugyanis a gép által vezérelve nekiindulnak az épp aktuális pályarészeknek, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy az analóg karokkal becélozzunk a ránk támadó ocsmányságokat és darabokra szaggassuk azokat. A történet a börtönből indult, de hamarosan kijutunk a városka utcáira és még egy száguldó vonaton is át kell magunkat verekednünk, hogy eljussunk a legutolsó főellenségig. A két analóg kar egyazon időben, de más irányba való használata a játék elején nehézségeket fog okozni, ezt garantálom, úgyhogy aki akarja, az nézzen be a Practice (gakorló) opció alá, hátha talál ott valami hasznosat. Ha még így sem menne a dolog, javaslom a kéz összezárását, ez nagyban megkönnyíti a célzást, igaz így egyszerre csak egy ellenféllel foglalkozhatunk. Idővel egyre keményebb fegyvereket szerezhetünk (shotugn, géppityuk) és emberünk TNT-t is képes dobálni, ami a nagyobb baráti társaságok lerendezésére alkalmas. A játék egyébként a brutál kategóriába tartozik, mivel igencsak bővelkedik az erőszak virtuális ábrázolásában. Egy-egy nagyobb sorozattól az áldozataink cafatokra hullanak/robbannak, mindezt lassítva, mátrixosan körbeforgó kameraállásból élvezhetjük végig. A túl közel merészkedő pácienseket megkínálhatjuk lábbal is, az eredmény a várt hatásnak megfelelően alakul majd. Az alap zombikon kívül aztán démonok, undorító csúszómászó szörnyek, kutyára emlékeztető rémek és extra kemény főellenségek is várnak az emberre, mindez igen látványos megjelenítéssel. Egyébként is a grafikáról nem lehet egy rossz szavunk sem és a zenék is erősen a Mátrix OST-re hasonlítanak. Nekem bejött a játék, de valószínűleg a fantasztikus kétjátékos mód miatt akkor is bejött volna, ha az emberem kezében mindössze egy puskacső füstölögne...

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

TWIN CALIBER

RAGE WARRINGTON STUDIOS

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ durva jelenetek
× néha belezavarodik az ember

7.5 pont

DR. MUTO

Dr. Muto kissé őrült! Persze minden valamirevaló tudós az, de Muto doki még erre is rátett egy lapáttal, minek eredményeképpen sikeresen megsemmisítette a Midway bolygót, ami mellesleg lakóhelyéül is szolgált. A doki azonban kezdeti pánikrohama után rájött a megoldásra: ha sikerül összeszednie Genitor 9000 szerkezetének darabjait, akkor újra tudja alkotni szeretett planétáját! Természetesen a darabok szétszóródtak a szomszédos négy bolygón, ami első látásra nem tűnik valami hosszú kalandnak, de Dzson három napig csak az első, legkisebb égitestet tudta végigvinni Mutot irányítva, ráadásul csak valami 70%-át megcsinálva a feladatoknak! S most olvassátok feleim, miért gondolom a Mutot az év egyik legjobb platformjának!



AZ ÖTLET

A platformjátékok ugye nem túl sok lehetőséget hagynak a fejlesztőknek bonyolult dolgokra: ugrani kell, mászkálni, ellenségeket gyilkolni és gyűjtögetni. Azonban, hogy ezt a vázat milyen külsővel és ötletekkel ruházzák fel, az már a készítők kreativitásán múlik. Szerencsére a Midway eddig sem adott ki a kezéből alja munkát, gondoljunk csak az előző számban ismertetett Haven gyerek sztorijára, de a Muto miatt sem kell szégyenkezniük, sőt!

Adva van ugye a prof, mint ember (na jó, emberhez hasonló :) létforma, csakhogy nem lenne Muto a neve, ha nem lenne képes mutációs metamorfózisra különféle lények DNS-ét (a játékban ugye DNA, angolul) keresztezve a sajátjával! Így lesz belőle Gerbillus Doctorus (egér), Doczilla (gorilla és Hulk Hogan keresztezése), Arachnidoc (emberfejű pók, szemüveggel), Spiny Docfish (halacska) és végül a félelmet keltő Terradoctyl! (Ez utóbbit nem tudom leírni nektek, mert csak a hal formuláig jutottam el, de gondolom nem egy pite lény lesz.) Az mutációkat és a hozzávaló anyagokat a Start menü alatt a Formulas-nál lehet megnézni, és itt leírást kapunk az aktuális kreatúra irányításáról is (fel/le nyilakkal lehet scrollozni a feliratot a négyzetben).

A doki emberként a szokásos dolgokat tudja: ugrás, dupla ugrás és kétféle támadás, amiből a kék energia az nem csak a robotikus ellenfelek összezavarására képes, hanem a DNA-t is ezzel nyeri ki a szükséges állatkákból, és ezzel lehet megragadni hordókat és a Gomernek nevezett „aljamunkás" akármiket is, amikkel a G feliratú dobozok olvaszthatóak fel és bizonyos generátorok zárhatóak rövidre. Egér formában a küzdelem egerünk farkára hagyatkozik, valamint a kis cincogó képes bekapni, megrágni és kiköpni is egyes ellenfeleit (főleg a lebegő gömb-rendfenntartót, ami csak akkor pusztul, el ha a falnak dobjuk vagy köpjük). Doczilla speciális tulajdonsága az X nyomogatására a fenéken ugrálás, amivel pl. nagy kapcsolókat is aktiválhat, karjainak erejével pedig akár három robotkutyát is képes az elmúlásba küldeni. A doki pók alakja viszont a legérdekesebb! Egyrészt képes élő, két szemű pislogó petéket lerakni időzített akna gyanánt, vagy kilőni ellenfeleire, amik amúgy a ragacsot rájuk köpve táplálékként végzik, de a leglátványosabb az, amikor hálókra kapaszkodva (ugrás gomb, csak ott működik, ahol zöldes háló borítja a falakat) felmászik valahova, de a kamera is követi, így kissé szédülékeny módon oldalról vagy fejre állítva láthatjuk a környezetet! A hal forma nem jeleskedik nagy vívmányokkal (a szárazon viszont hörögve csapkod), a Trerradoctyl pedig még számomra is meglepi, mint írtam volt korábban.

A létformák mind külön mozgáskultúrát kaptak, de olyan szinten, hogy például az egérdoki négykézláb is fut! Persze a mutációk nem csupán szórakozás tárgyát képezik, mivel egyes feladatok csak átalakulva oldhatóak meg. Különösen igaz ez az első bolygó főellenfelére, akinek egérként kell a lábán levő védőpajzs kapcsolót kikapcsolni, majd pedig Doczillaként ugrálni rajta az ülepünkkel egy darabig. A Start menü Master Plan pontjában a pályák questjeit nézhetjük meg (Select gomb az aktuálisat mutatja), a Genitor a fő feladat állásáról tájékoztat, a Blueprints pedig az egyes helyeken fellelhető segédmütyűrök (rakétás cipő, láthatatlanság, irányítható rakétakilövő) aktiválásához szükséges tárgyak számairól ad információt, persze mind stílusos, kézzel papírra firkált jegyzetek formájában.

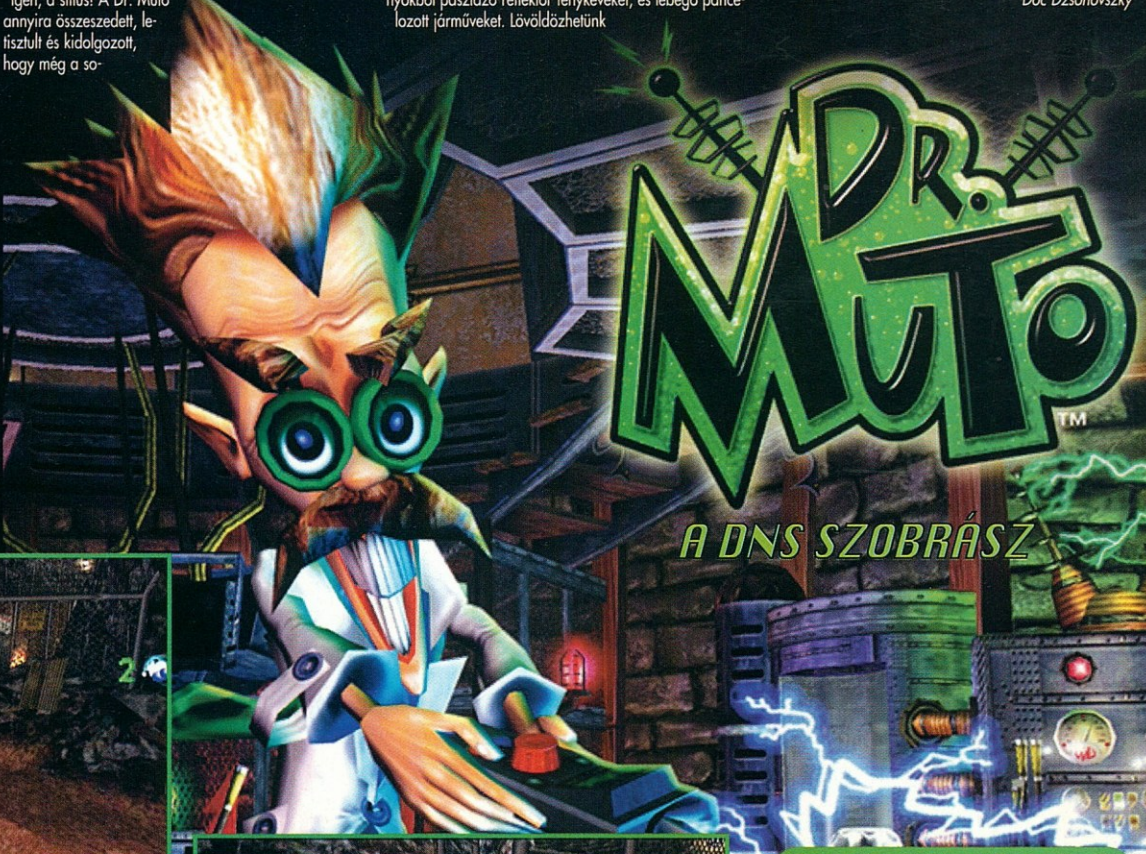
A JÁTÉK

Igen, a stílus! A Dr. Muto annyira összeszedett, letisztult és kidolgozott, hogy még a sokat látott Dzson is elámult! Mert jó volt a J&D meg R&C is, de az őrült tudós szerintem maga mögé utasítja őket, persze ettől még az említettek is kiváló játékok maradnak. Bár az átváltozós ötlet nem vadonatúj, a megvalósítása mindenképpen az, s nem csak grafikai téren. De maradjunk a grafixnál most, ami egyszerűen gyönyörű! Nem csak a színek szépek, élénkek meg minden, hanem a textúrák is kiváló minőségűek, az ellenfelek poénosak, a környezet részlet gazdag és tágas. Profi módon megvilágított, berángatásoktól mentes világban mászkálhatunk a proffal, aki zilált, punkosan felálló hajjal szaladgál fehér laboratóriumi köpenyében és szemüveggel természetesen. A mutációi pedig általában megtartják eredeti külsejének jellemzőit is, így pl. a Doczilla is köpenyben van, ami viszont cafatokban lóg rajta, tüskés hátán pedig szét is van szakadva teljesen. Az ellenfelek természetesen igazodnak a poén koncepcióhoz, így találkoztam kerekes rendőr robotmajommal (ami alszik, míg nem zavarjuk fel), szirénasapkás és szájában körfűrészt rejtő gépkutyával, és a már megemlített lebegő, lövöldöző gömbbel.



A pályák mind-mind egyediek, ismétlődéssel nem sűrűn fogunk találkozni. Láthatunk égő gettóhordókat, atombombát félig a földbe fúródva (az első planéta afféle szeméttelep), zölden világító toxikus pocsolyákat és patakokat, szép gőz és füst effekteket, darun himbálódzó roncskocsit, pörgő és forgó dugattyús gépezeteket, tornyokból pásztázó reflektor fénykévéket, és lebegő páncélozott járműveket. Lövöldözhetünk ágyúval, csúszkálnunk kell jégen, és még csak fogyó élet vagy Game Over sincs, csak az egészség-szíveinkre kell vigyáznunk, amik száma szerencsére növelhető is húsz vér-kémcsövet begyűjtögetve. Persze a Doki sincs segítség nélkül, csakhogy nem a nyakában cipeli mint elődjei, mivel társa Al, a HAL űrodesszia szuperkomputerét kifigurázó számítógép. Aki tudni kicsi angol, az jókat derülhet a gép (még a hangja is HAL-szerű) fanyar humorán. A kezelhetőség nagyszerű! A doki különféle formái azt teszik, amit a joypadon keresztül mondunk nekik, és nincsenek pixelre kiszámított pontok sem, amiket ha nem találunk el ugrás közben már esünk is le. A játék egyetlen hibáját viszont megszokott módon a kamera szolgáltatja, bár látszik, hogy ezen is sokat optimalizált a brigád, mivel egyes helyeken fix kameraállás van, nem lehet kedvünk szerint tekergetni a nézőpontot. De higgyetek az öreg Dzsonnak, ez a játék megéri a pénzét!

Doc Dzsonovszky







MARTIN BELESZÓL!

Ahogy megláttam Dzson 9.5-ös eredményét az értékelőben egyből ráugrottam a játékra, nehogy kimaradjak valamiből. Mit mondjak: nem azt a programot láttam, mint Dzson, vagy nem ugyanazzal a szemmel néztük... Ki is javítottam önhatalmúlag az értékelőt 8.5-re, de még ez is kb. +0.5 pontos túlzás, azt hiszem. Kollégám cseppet elfogult a PS2 irányában, amit néha nem árt kordában tartani... ;)

DR. MUTO

MIDWAY

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (125KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szuper platform game szuper grafikával
✕ néha kisebb kameragondokkal

8.5 pont



1986-ban járunk. A képernyőn egy harcos szalad balról-jobbra, vele szemben szörnyek ezrei, de őt ez nem zavarja, a pengeéles pajzsát használva pusztítja az életére törő gyilkos hordákat. Férgek bújnak elő a föld alól, nem evilági kreatúrák loholnak felé, hogy elpusztítsák, valamint szárnyas démonok sivítanak felette, de nem állíthatják meg…mert ő Rygar, a „legendás harcos". Ez volt a címe a kalandnak, amit a Tecmo indított útjára, lassan már húsz éve.

A játéktermekben kiállított gép sikeres volt, rengeteg pénze elment rá az átlag játékosnak. A kihívás nagy volt, sőt…még mindig az. A MAME emulátoron újraéltem a megpróbáltatásokat, amik nem egyszerűek. Párszor otthagytam a fogam, de szerencsére most annyiszor kezdhettem újra ingyen, amennyiszer csak akartam. Jó volt! Tettemet nem az magyarázza, hogy rám jött a nosztalgia (bár abban is lenne valami, mert hiszen nem véletlen, hogy az emulátor pörög legtöbbet a gépemben…), hanem az, hogy a legendát újraélesztette a mára már igen nagy múlttal és tapasztalattal rendelkező Tecmo.

A PS2-re kiadott Rygar természetesen a kor követelményeinek megfelelő módon lett tálalva, ezért már nem balról-jobbra szaladgálhatunk… Felejtsük is el a múltat, következzen inkább a jelen…

HEROIKA, AVAGY AMI EGY ÓKORI EPOSZBAN IS SZEREPELHETNE

A programot nem előzte meg nagy hírverés, bár lehetett tudni a készültéről, de semmi igazán nagy robbanásról nem volt szó. Ez kicsit furcsa is talán abban az időben, amikor minden cég a saját mellkasát döngeti és azt szajkózza, hogy az ő terméke a legjobb, valamint, hogy az új játékuk teljesen új ötlet, zseniális és formabontó, avagy követendő példa. Kicsit talán veszélyes is nagy beharangozás nélkül piacra dobni valamit, csak úgy…ismeretlenben, mert a jelenlegi, reklámok orientálta világban nem biztos, hogy nagy jövő előtt áll az, aki nem hirdeti magát a legjobbként. Nos…a Rygar elkészült, aztán pedig teljes észrevétlenségben lopakodott az asztalomra, hogy megírjam a véleményemet róla. Semmi jónak nem vagyok az elrontója, ezért neki is nyomultam a tesztnek…mint láthatjátok… A lemez behelyezése után egy nagyon szép kis filmecskét láthatunk, amiben az ókori civilizációt éppen a teljes kipusztulás veszélyezteti a városokat megrohanó, nem túlvilági szörnyek hadai miatt. Még a föld is megnyílik, miközben a férgek inváziója ellepi a házak romjait…emberek százezrei hullanak a mélybe, de senki sincs, aki segíthetne a szenvedőkön. DE! Mégis van egy ember…Rygar… Közelítés a főszereplőre, aki pajzsával apró cafatokra vagdalja a lényeket. Férgek, óriások, növénylények, neki igazából mindegy, mi áll előtte, a fegyvere lecsap és onnantól befejezettnek tekinthető az illető élettörténete. A videó igen hősiesnek mondható, tudjátok…az a fajta, amikor hatalmas tömegek vannak benne, de főhős mindenkit leméshárol, és még csak a haja szála sem görbül a küzdelem alatt. Szép a film, de azért annyira nem nagy szám.

INSERT COINS...

Ez a felirat már nem látható a címképernyőn, az elődddel ellentétben, de van helyette Press Start, majd egy főmenü, ahol a következők találhatók. Options…itt jó szokás szerint az irányítást nézheted meg, szöszmötölhetsz a gombkiosztással, valamint a hangok erősségével is elszórakozhatsz. Semmi komoly, ezért érdekesebb a Gallery pont, amiben filmek, zenék, valamint képek várnak rád. Amennyiben már előrehaladtál a játékban, egyre többet nyithatsz meg belőlük. Természetesen a filmek a pályák közti átvezetőket jelölik…ezek nem olyan nagy durranások, de a zenék tényleg jók, azok a különböző szinteken hallható muzsikákat takarják. Egy-kettő igazán monumentálisra sikeredett, még akár filmekben is fel lehetne őket használni. A képek pont alatt még grafikai munkák várnak, így megtekintheted a főhősről készült rajzokat, vagy a legfontosabb ellenségekben gyönyörködhetsz. Azonban, mint mindig, most is a valódi játékban található a legnagyobb élvezet, ezért érdemes igénybe venni a New Game opciót, amivel aztán kezdetüket is veszik a nagy kalandok.

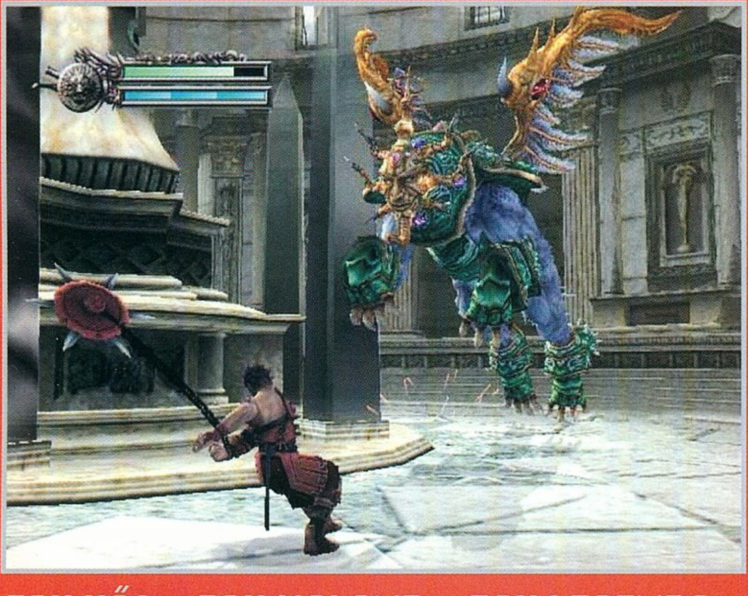
Az ugye sejthető volt, hogy milyen lesz a program műfaja, de immáron nyilvánvalóvá is válik az új játék indítása után. Egy teljesen 3D-s kaland/akció az, ami a kezünk ügyébe került. A kamera hátulról követi a főhőst, akivel különböző terepeken kell keresztül verekednünk magunkat, mialatt rengeteg ellenségesen viselkedő lény próbálja alulról szagoltatni velünk az Ibolyát (szeretném már megismerni a leányzót…). Természetesen mi nem hagyjuk magunkat, küzdünk az életünkért, valamint a tudásunkra, kitartásunkra számító emberekért is, akiknek már csak mi hozhatjuk meg a békés életet, a nyugodt hétköznapokat.

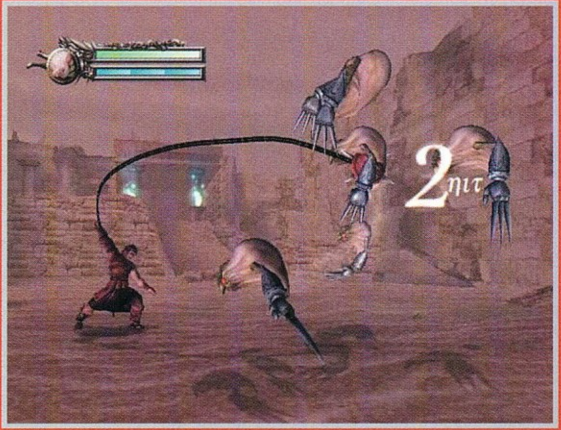
IRÁNYÍTÓT A KEZEKBE!!!

Ahogyan azt már megszokhattuk, a bal analóg karral mozoghatunk, illetve a jobb karral állíthatunk a nézeten. A Háromszög, valamint Kör gombokkal támadhatunk, ugrani az X lenyomásával lehet, az akciógomb pedig a négyzet. Ez utóbbival nyithatjuk az ajtókat, használhatjuk a karokat, satöbbi. Az L1/R1 páros igénybevételével pajzsunkat az elméletben normális, hagyo-









EGY HŐS... EGY KALAND... EGY LEGENDA...

mányos funkciójában használhatjuk, avagy védekezünk vele. Mivel a helyzet, amibe kerülünk nem annyira normális, ez utóbbi lehetőséget ritkábban fogjuk használni, mint a támadás funkciót. Amennyiben már több fajta pajzsunk van, azok között az L2/R2 párossal válthatunk. Az R3 lenyomásával előhozhatjuk, vagy eltüntethetjük a képernyőről a térképet, már amennyiben ezt engedi a program, mert időnként önhatalmúlag kezeli ezt a problémát, ilyenkor az istenért sem hajlandó változtatni az önfejű kasztni a döntésein. A Select az opciókhoz visz, a Start pedig előhozza a nálunk található tárgyak, eszközök, felszerelési cikkek listáját, de akár a térképet is böngészhetjük itt is. Fontos kombináció lehet az R1+Háromszög páros, amivel varázsolhatunk a szorultabb helyzetekben (gondolok itt leginkább a főellenségek zaklatásaira...), vagy az R1+X...amivel becsúszhatunk a deréktól felfelé elzárt nyílásokon is. Az ilyen speciális mozgások folyamatosan jönnek elő, valamint a gép részletesen magyaráz és segít a megfelelő használatához. A képernyőn megfigyelhetsz pár dolgot...három ikon a bal felső sarokban látható...az egyik az életerőd, a másik a varázslatod, a harmadik pedig az, hogy melyik pajzsod van kéznél éppen. A jobb alsó sarokban a térkép figyel, már ha a gép beadja, mivel, mint azt már említettem, ez időnként hiányzik. Nagyrészt ennyi... Túl sok bonyolult akrobatamutatvány nincs, sőt még lopakodni, rejtőzködni sem lehet, de hát ez egy kőkemény (árkád múlttal rendelkező...) akciójáték, nem is vártunk semmi különlegeset tőle...

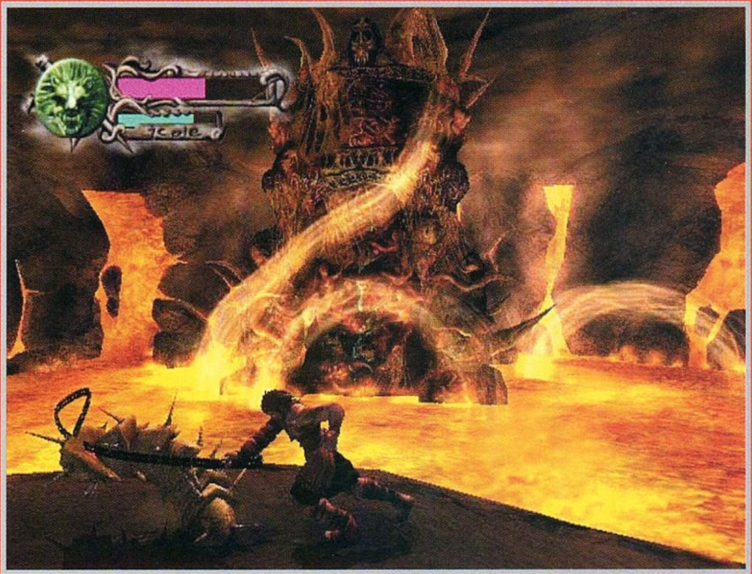
MIT IS KELLENE TENNI???

Legelőször is folyamatosan haladni kell előre, hogy megtaláld a továbbvezető utat, másodszor pedig halomra kell ölni mindenkit, aki az utadba kerül... Esetleg felmerülhetnek olyan pillanatok, amikben embered fejlesztése fontosnak tűnhet, illetve egy zár felnyitása problémákat okozhat, de ezek után újra visszatér az alapkoncepció, mi szerint haladj és pusztíts! No jól van... Más egyéb teendőd is lesz, például szedegetheted a lények után kapott köveket is, valamint érdemes a korsókat, oszlopokat, épülettörmelékeket, és az egyéb díszítő célzattal elhelyezett tárgyakat is szétcsapni, mert azok is hasznos holmikat rejthetnek magukban. Amúgy viszont tényleg azon van a hangsúly, hogy juss előre, valamint gyilkolj. Menteni a falakban található fejeknél lehet, ezekkel elég gyakran találkozol majd ahhoz, hogy ne nagyon legyenek problémáid. Amennyiben lezárt kapuhoz jutsz, ideje elgondolkoznod életed hasznosságán...negatív válasz esetén elő a kardod, oszt harakiri... Na jó...mindig van megoldás. Van, hogy valami fontosabb lényt kell elpusztítani, de sokszor az itt-ott elhelyezett „totemeket" kell elfordítani a sikeres továbbjutáshoz. Persze egyéb lehetőségek is vannak, ilyen például a mauzóleumnál található hatalmas kapu. A közelben rózsaszín lángok égnek, amikbe bele kell mártani a pajzsot és azzal kell a kapuhoz sétálni, hogy megnyíljon... Hát ennyi. A főellenségek elég jók...nagyok, változatosak, valamint mindegyik ellen más stratégiát kell használni. Nem túl intelligensek, de amíg nincs meg a megfelelő „gyógymód" a megfékezésükre, még izgalmakat is tudnak okozni. Aztán meg persze minél előrébb tartasz, annál több speciális lehetőséged lesz neked is a támadásra, ezért nem is nagyon kell majd aggódnod....

ÓKORI HIRIG

Őszintén szólva nagyon kíváncsi voltam rá, hogy mit hoz ki a Tecmo a jelen kor technológiájával ebből az egykor nagy nevű gyepálós játékból. Szerencsére nem kellett nagyon csalódnom a fejlesztőkben, mert elég jó lett a végeredmény. Nem egy korszakalkotó program a Rygar, de megfelelő egy könnyed szórakozáshoz. A grafika elég szép, és bár nem fog elállni a lélegzetünk tőle, azért néhol egészen kellemesre sikeredett. Az első pálya még nem is nagyon mozgatott meg, de a későbbi, szabadban található helyszínek tényleg pofásak. A játszhatóságban semmi rendkívüli nincsen, jól alkalmazhatóak a lehetőségek, talán a harcon még lehetett volna mit javítani, de azzal sincs semmi komolyabb probléma. Akinek bejön majd a stílus, az rendesen el lesz egy darabig a játékkal, de akinek unalmas lesz az öldöklés, az hamarabb meg fogja unni...ezért a szavatosság szerintem elmegy (még aki igazán oda van érte, az sem biztos, hogy többször végig fogja játszani...). A zenék többnyire zseniálisak, mint már említettem a teszt elején, akár még filmekbe is betehetnék őket (érdemes kihasználni a zenehallgató opciót...), de a hangok terén van egy kis gond. Ez a „kis gond" megjelölés leginkább a lépések zajának szól, mert az elég idegesítő lett. Legalábbis engem irritált a folyamatos klappogás. Emiatt lett csak jó értékelésű az audio élmény. A hangulattal szerencsére semmi baj nincs, pont elég jó ahhoz, hogy aki vevő erre a műfajra, az minimum egy-két napot eltöltsön a program mellett. Néhol ugyan már kicsit zavaró a sok ellenfél, de azért nem zavaró ez sem. Ha mindent összevetünk, egy jó kis DMC másolatot kaptunk, csak ókori környezetben. Bár a példakép minőségét nem sikerült elérni, azért egy próbálkozást mindenképpen megér a Devil rajongóinak. Mondom...nem annyira jó, és ez összességében értendő, de a stílus eléggé hasonló, csak itt az ókorban játszódik a történés. Hogy ez kinek mennyire jön be, azt döntsétek el magatok, de én úgy gondolom, hogy érdemes megpróbálkozni az anyaggal. Aztán hamarosan úgy is megérkezik a Dante kalandjait prezentáló játék második része, és akkor szegény Rygar legendájára kevesen fognak majd emlékezni...addig azonban használjuk ki az alkalmat, és éltessük ezt a mitológiai mesét. Szerintem jó lett... Amúgy pedig, mivel úgy látom, hogy mindenki a kedvenceit élteti egy-két szóban, annyit még én is megjegyezném (bár már nincs sok értelme...), hogy KIRÁLY volt Renato, és a végén már csak miatta volt érdemes nézni a műsort, bár úgy néz ki, hogy Bálint unalmassága és Évi egyszerűsége (hogy finoman fogalmazzak...hihihi...) a többség számára érdekesebb lett. Nem baj...a Nagy Testvér mindenkit figyel...hahaha, csak ti még nem tudjátok. Utólagosan is NAGYON BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNOK MINDENKINEK!!! Még több örömöt, még több jó játékot, még több nőt (én is, én is akajom!!!), és még több pénzt, mint az előző esztendőben... Üdv mindenkinek...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Azt mondja Böjtös testvér, hogy ez nem egy korszakalkotó játék... Ettől a kijelentéstől szokott égnek állni a maradék hajam... „Nem korszakalkotó" – de miért kéne annak lennie, hiszen 1986-ban a ős már egyszer korszakot alkotott, nem? Nem a „korszakalkotáson" van itt a hangsúly, hanem azon, hogy a játék felújítása is jó móka. Fun game. 7 pont. Kettővel jobb az átlagnál. Mi a bánatot akarunk még ennél többet? Tessék lelkesebbnek lenni!

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

TECMO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

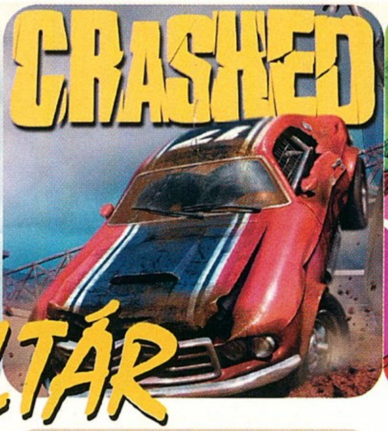
1 Játékos
memóriakártya 8mb (148KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes hangulat, jó zenék, dmc hatás
✕ semmiben sem kiemelkedő

7 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

LEGO DROME RACERS

Újabb év, újabb leltár, amit így valós időben írok miközben játszok az aktuális delikvenssel. Az első lemez a kupacban ez volt, s már nyomom is be a PS2 éhes szájába. Hanát, LEGO embléma a sarokban! Nem véletlenül, az intro ugyanis már mutatja is a játékot, amiben LEGO kockákból (illetve a mai LEGO fejlettségi fokán kocka alakú építőelemből van szinte a legkevesebb) épített járművek versenyeznek egymás ellen. Dzson szereti a LEGO-t, vett is magának karácsonyra az idén, igaz „sztarvarszosat", de látott a boltokban ilyen versenygéppé formázható készleteket is. Bitekben megformált változataikkal Quick Race, Arcade és Career módban indulhat a megszállott fiatal. A dátum 2015, ami mondjuk számomra csak a karrier módból derült ki. Itt a játék elég komplex, kommunikálhatunk a vezető technikussal, az adatanalitikussal és Rockettel, a visszavonult versenyzővel, aki tippekkel szolgál a versenyeket illetően. Járgányt választhatunk, fejleszthetünk, építhetünk (na nem kezdéskor), de persze a fő dolog a versenyzés, s az ezért kapott tokenek begyűjtése. De nem csak száguldozás van



ám, mert gyorsulási versenyek részesei is lehetünk, ahol vigyáznunk kell arra is, nehogy túlhevítsük a motort. Az Arcade részben mehetünk nappal vagy este, száraz vagy esős időben is kedvünk szerint. A járművek amolyan LEGO kinézetűek, gondolom hivatalos modellek alapján, a színek szépek, a verseny pedig teljesen szokásos módon gyorsítókkal meg egyebekkel is enged operálni, ha rámegyünk az erre hivatott mezőre. Érdekes megoldás, hogy a perspektivikus torzítás a sebesség függvényében változik, végül is látványnak nem rossz. A grafika másik jellemzője viszont az akadozás, ami nem hiányzott, mert a kis masinák irányítása amúgy is túl érzékeny lett. A pályák szépek amúgy, de én inkább szavazok a valós legózásra, mert a játék árához nem kell sokat hozzátenni egy igazi doboz megvételéhez.



MÁS VERZIÓ: GC

4 pont

SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

A játék alcíme a hangzatos Jacques Villeneuve's Racing Vision címet kapta, és mivel Ubi Soft játék, még lehetett volna jó is. Mikor azonban a bevezető képeken megláttam, miről is van szó, már legszívesebben vettem is volna ki a gépemből. Szóval a történet az én magyarázatomban: Villeneuve kissé belőtte magát verseny előtt és a pszichostimuláns szer miatt elkezdett a jövőről vizionálni, ahol a versenyzők már veszélytelenül mérkőzhetnek meg futurisztikus versenygépeikkel. A francia álmodozása olyan erős volt, hogy nem is csodálkozott azon, mikor megkérték, adja a nevét jó pénzért egy amúgy teljesen bugyuta és ötlettelen, tucat autóversenyhez, amit a kiábrándult francia-kanadai gyerekek megvesznek súlyos pénzekért, hogy szegény elfeledett nemzeti hősüknek legyen miből megélnie a Forma 1-es szerencsétlenkedése mellett. Ezen filozofálgatásom közben már el is indultam egy versenyen, aminek az elején ugyan kissé gyanús volt a rengeteg opcionális lehetőség (ütközés, sérülés, autó beállításai), mint a kezdő játékgyártók általános próbálkozása ar-



ra nézve, hogy torz és mutáns gyermeküket minél érdekesebb színben tüntessék fel. Ez a gyermek viszont még teljes sötétben és teherautó-ponyvával letakarva is borzadály! 100 poligonból legyártott kocsik, igénytelen környezet kidolgozás, ráadásul a pálya nagyjából háromszáz méterre bontakozik ki a ködből fáradt szemeim előtt! De ez még nem minden, ugyanis az egész rángatósan fut, főként akkor, ha az autó ütközve valamivel pörög, forog és sérül. Kérdem én, mi ez? Pár kisiskolás programozási gyakorlata, amit valahogy eladtak az Ubinak? Ez a játék annyit nem ér, mint amennyit a tálcakidobó motor kopik a PS2-ben, míg kiveszem a gépből a lemezt. Látta ezt egyáltalán Villeneuve? Na jó, adok még egy esélyt és a francia pályán kívül megnézem mondjuk az egyiptomit is. Na, itt már nincs köd, de háttér se nagyon, viszont szerencsére elfogyott a hely. Brrr.



MÁS VERZIÓ: GC

1 pont

CRASHED

Nahát, még egy verseny! Az intro világossá teszi előttem, hogy egy Destruction Derby klón jött napvilágra. Igen, nagy aréna, egymást gyilkoló roncsautók, nagy ugratások, égő motortér, ez bizony a nagy előd képére és hasonlatosságára teremtődött. Oké, nyelv kiválasztása, nézzük csak, mivel is van dolgunk. Auto save??? Erre meg ki kért meg? Na szép, takaríthatom a kártyámról a szemetet. Játékon belül persze ki lehet kapcsolni, de akkor már késő. Na lássuk, mehetek árkádba meg karrierbe, és persze van multiplayer is a haverok kedvéért. Akkor legyen arcade, ami kezdetben három pályát foglal magában csupán. Az autók egész jól néznek ki, öt különböző tulajdonsággal vannak megáldva, s több féle színezés közül lehet válogatni. A játékmód, amit választottam deathmatch, addig tart, míg valaki el nem éri a kitűzött ponthatárt vagy le nem jár a négyperces időlimit. A kezdés is tiszta DD, az aréna széléről a középpontba rohanó autók látványa ismerős, s én is nyomom neki a gázt mint állat. A grafika a nagy tömegkarambolnál kissé bericeg, de később rájövök, hogy nem is kell ne-



ki ahhoz akkora tömeg. Autóm azért kezd deformálódni szépen, de a sérülést az egész kocsira mutatja a játék, nincsenek zónák, a kerék sem akar kiesni, ami pedig a régi játékban az egyik legjobb látvány volt. Közben megfájdult az amerikai neopunk zenétől a fejem, ma már minden akció- és sportjátékba ezt teszik, kezd unalmassá válni, az összes szám tök ugyanaz, komolyan mondom! Az autóval lehet turbózott gyorsulást is véghezvinni a nagyobb rombolás véghezvitele érdekében, a roncsok szépen törnek, elhagyható a motorháztető, ajtók, végső fázisként égünk, mint a Reichstag. Na, nézzünk egy kis karriert is, itt nincs választék, adott gépjárművet rak alánk a játék. Olyan változatos feladatokban kell bizonyítanunk, mint pl. adott számú busz átugrása rámpáról. A Crashed unalmas, gyenge grafikájú, tényleg leltárba való játék...



MÁS VERZIÓ: GC, X

2 pont

MARVEL VS CAPCOM 2

Bár Martin külön felhívta a figyelmemet, hogy ne húzzam le ezt a gamét a grafikája miatt, ezt amúgy sem tettem volna meg, mert bár nekem a 2D-s retro design nem jön be egy verekedős játéknál, azért tudom, hogy a Marvel és a Capcom bunyósai egy elfogadott és sokak által szeretett, tisztelt stílus fennmaradt képviselői. Az értékelő részemről afféle felsorolás lesz most, mert aki ismeri, annak újat nem tudok mondani, aki meg nem, az a negyed oldal elolvasása után sem fog lapos harcosokkal foglalkozni. Szóval kérem, van Arcade, VS, Training és Score Attack lehetőség, a Secret Factorban pedig nehezen megszerzett pontjainkért vásárolhatunk titkos karaktereket és extra grafikákat. Mivel én eddig csak messziről, tisztelettel néztem az ilyet, most jó alkalom nyílik kipróbálni Tekkenhez szokott harci reflexeim átültetését az egyel kevesebb dimenzióba. Természetesen előtte áttanulmányozom és memorizálom a gombkiosztást és már ugrok is az Arcade pontba. Nahát, mintha Röntgent látnám az Xmen-ből! És igen, itt a Pókember is! Na meg Hulk Hogan!



Legyen hát ő az első hősöm! A program az Assist típust kérdezi, ami lehet földi, az ajánlott iramodás (Dash, sorry, lamer vagyok), és „levegő ellenes", ez gondolom az onnan jövő támadások ellen jó (ne röhögjetek!). Természetesen (már akinek az) más karakternél mások jönnek elő, pl. Projectile vagy Variety, Capture vagy Expansion. Hulk mellé még két karaktert kellett választani, utána Easy / Normál fokozat, Turbo / Normal rákérdezések és végre gyapálhattam a papírból kivágott ellenfeleket! Hm, végül is azt kaptam, amit vártam. A háttérbe azért becsempésztek egy-egy 3D-s elemet a kezdő hajós és az utána következő sivatagi pályán. A harc pörgős, nincs lazsálás, valami kiscsaj éppen farkassá vagy mivé változva csapta le a fél életemet. Jópofa, de nem lettem tőle rajongó...



MÁS VERZIÓ: GC, X

6.5 pont


PRIMAL


JANUARY 2003
S M T W T F S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
FEBRUARY 2003
S M T W T F S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28
MARCH 2003
S M T W T F S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30 31
APRIL 2003
S M T W T F S
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30
NOVEMBER 2003
S M T W T F S
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30
DECEMBER 2003
S M T W T F S
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31

THE SIMS - TIPS & TRICKS

CSALÁDI KÖR

Március 10. Hétfő

A dagadt Mrs. Cunningham átjött a dagadt fiával. Utálom azt a nagy szuszogó pacnit, mert mindig akkor tör rám, amikor a kádban ülök. Eszébe nem jutna kopogni, vagy ilyesmi – folyton puszit kell adnom neki. Magamtól nem adnék, de Mrs. Cunningham anyu szerint nagyon fontos üzletfelünk, így nem lehetek udvariatlan a fiával. Neki persze rám szabad törnie, és a kedvéért kell csirkeragus pizzát rendelni, amit Biff is és én is utálunk. Bokán akartam rúgni, de anyu észrevette, hogy egyre lejjebb és lejjebb kúszom az asztal alá, úgyhogy nem tudtam. Pedig jó lett volna nézni, hogy fejel bele a ragus pizzájába. Mrs. Cunningham hülye fiából igazán elegem van most, de tényleg!

Vegyük észre: a fent közölt naplóidézet szerzője, Celeste ösztönszerűleg utasítja el a hozzá durva mód közeledni próbáló Josh szocializációs kísérleteit. Nem feltétlenül az idő – sokkal inkább a hely az, mi megnehezíti kettejük kapcsolatát. Az elkényeztetett kis Josh jó játéknak tartja, ha fürdőző emberekre nyithat rá, nem így Celeste, ki hasonlóan fiatal kora ellenére is érzi már, hogy Josh olyan intim szférákba merészkedik, ahol semmi keresnivalója nem lenne. Egy kettejük közötti jó kapcsolat megalapozása így első sorban a szülők – s nagyobbrészt egyértelműen Josh édesanyjának – feladata és felelőssége lenne. Vegyük észre: a túlzottan szabadjára engedett gyermek gyakorta idegenedik el, formál kedvére egyfajta hamis, ám környezetéből természetes módon táplálkozó, épülő értékítéletet. A szülők elsődleges feladata ennek hathatós megelőzése mind szellemi, mind morális értékek tükrében értendő iránymutatás útján. Számtalan lehetőség adott gyermekeink figyelmének hosszabb távú lekötésére, melyek bizonyos hányada készségszinten fejlesztheti, finomíthatja fogékonyságukat. Ne ön legyen az egyedüli, ki festővásznat és palettát ragad! Engedje festeni gyermekét is! Engedje, hogy megmutathassa környezetének a benne szunnyadó érzelmek és gondolatok képi megnyilvánulásait, ne kelljen azoknak az iskolai padot, netán gyermeke munkafüzeteit piszkítania. Konstatálni fogja, hogy gyermeke nyugodtabb, kiegyensúlyozottabb, egyúttal kreativitása is folyamatosan fokozódik. Vegyük észre: az ilyen gyermek valóságos angyal, szocializációs készsége kimagasló.

Március 16. Vasárnap

Ma nagyon nagy gáz volt – anyuék egy hétre elmentek, na, jött McStabbish néni vigyázni ránk. Most mondjuk tök jó volt, hogy van Josh, mert rányitott McStabbish nénire is mikor fürdött és Biff és én jókat nevettünk ezen. Josh szerint McStabbish néninek a térdéig lóg, de ezt nem hittük el. Szóval a néni nagyothall és Josh mindenféle illetlenséget mondott neki, de meghallotta Josh apukája amikor jött érte, de mármint Joshért. Nem tudjuk, mi történhetett, de Josh már az autóban ordított, mint a fába szorult féreg. McStabbish néni szerint Josh hátából szíjat fognak hasítani. Húúú! Kicsit sajnálom őt, azt hiszem.

Vegyük észre: dackorszakba érvén a gyerekek hajlamosak kisebb-nagyobb verbális, esetenként gyakorlati csínytevésekkel térképezni fel környezetük vélt s valós toleranciaküszöbét. Ne feledje: az atyai feddés, intelem ilyen esetekben jó eséllyel talál értő fülekre.

Március 19. Szerda

Leégett a sütő. Csoda, hogy nem gyulladt ki az egész ház. McStabbish néni csinálta, de szerinte az egész a sütő miatt van. Hülyeség, mert tök új volt a sütő én választottam ezt a színt és most leégett az egész. McStabbish néni apu szerint sohasem tűrte, ha ellentmondtak neki, ezért is maradhatott aggszűz, azt hiszem, ezt mondta, bár igaz hogy nem nekem, hanem anyunak. Vajon mit fognak szólni?

Soha, ismétlem, soha ne ragadtassa magát főzésre, amennyiben nem rendelkezik a biztonságos főzéshez elengedhetetlenül szükséges alapismeretekkel. Szakácskönyvek rendszeres tanulmányozását ajánljuk inkább, mely elfoglaltság végeredményeképp lefőzhetetlen párost alkothatnak majd – Ön és kedves édesanyja.

Március 23. Vasárnap

McStabbish néni ma este elaludt a kádban és majdnem megfőtt!

Március 24. Hétfő

Reggelre végül tényleg megfőtt.

Simszempontok

Tekintve, hogy a játékidő jelentősebb hányadát kényszerűen is az igénymutatók lehető legteljesebb körű feltuningolásának fogjuk szentelni, megvizsgáljuk, hogyan lehet azokat alaposan felpiszkálni. Látszólag nincs más alternatíva, mint kitartó játék során megvásárolni a leghatékonyabb luxuseszközöket – hosszútávon valóban nincs. Mindenekelőtt azonban konstatáld: a Simek legnagyobb ellensége az idő, s nem feltétlenül pusztán középkategóriás villanyborotváik. Hányszor fordult elő, hogy legszívesebben magad fürdetted volna a fél órán keresztül szerencsétlenkedő, a többieket akadályoztató Simeket, hányszor saccoltad meg rosszul egy tányér elmosogatásának várható munkaidejét? El ne mondd, engem nem érdekel – retorikusan kérdeztem. „Mit jelent az, hogy retorikus?" Azt, hogy nem várok rá választ. Tekintsük át a játék alapvető szabályait: egy a Simeinket munkahelyükre, oktatási intézményükbe leszállító gépkocsi és/vagy iskolabusz átlagosan egy órás késést hajlandó tolerálni, magyarán szólva egy órád adódik a szerencsétlenkedésre – avagy az idézőjeles – én szóltam – „visszaélésre". Lévén, hogy nem szükséges percre pontosan állítanod ki Simeidet az ajtó elé, az így fent maradt időkeretet tetszés szerint hasznosíthatod valamely igényszint felturbózására. Ne feledd: munkahelyén jól csak akkor szerepel Simed, ha boldogságérzete magas. Így mindig arra kell törekednünk, hogy a lehető legüdébb/legvidámabb/legbelebb Simeket eresszük munkába. Soknak tűnhet az az egy óra, pedig nem az. Maximum egyetlen, huzamosabb ideig is eltartó cselekvés elvégzésére kapsz lehetőséget általa. A mierteket már tudjuk, nézzük a lehetséges megoldásokat. Első szabály: gondolkozz kombókban! Minek szóló alapon nézni a televíziókészüléket, mikor társaságban hódolván ezen rendkívül magvas tevékenységnek, még a Simek szocializációs készségét is növelhetjük. Itt aztán újra rákombózunk a történetre, s rágyúrunk hányas zöld luxuskanapéra is, indokolt esetben kanapéKra is – a drágább modellek üdvözítő hozadéka, hogy több Sim is kényelmesen elfér rajtuk, egyúttal a kérdéses bútordarab által kitűntetett helységre jellemző tágasság-érzet diszkrét növelésére is képesek. Íly módon már három érték – szociális készség, vidámság, tágasság-érzet – közvetlen növeltetését szorgalmazzuk. Így ahol csak lehet, érdemes hasonló vezérfonalak nyomán járnunk el, s a tevékenységeket egymásra halmozván növelni a mutatók telítettségét. Merőben más a helyzet az egyszerre csak egy Sim által használható eszközök kapcsán. Tipikus példa: tisztálkodás. A luxusmodellek között létezik ugyan egy négy személyes pezsgőfürdő, ám ez inkább a bent tartózkodók vidámságára, s nem higiénés állapotukra gyakorol pozitív ráhatást. Álmosító megoldás: hosszas fürdőszoba csaták a helység használati jogáért, méghozzá unos-untalan. Praktikusabb megoldás: idővel installálj több fürdőszobát, hadd legyen mindenkinek sajátja – azon nem kell veszekedni, sőt a másik undorító hónaljszőrzetét sem kell oly gyakran kitisztítani az eldugult lefolyóból. Oáááái! (Amit különben a játék igenis figyel, a több Sim által használt kád elég frekventáltan szorul kitisztításra – ugyanez vonatkozik különben a slozira is.) Amennyiben szabadnapra áhítoznánk, nincs különösebb félnivalónk – bármikor úgy dönthetünk, hogy adott napon nem megyünk be dolgozni. Csak arra ügyeljünk, hogy ne csináljunk szokást belőle. A hangsúly esetünkben az egymást követő napokon van: skippelted a hétfőt? Nem probléma, mész akkor dolgozni kedden. Skippelted a hétfőt ÉS a keddet is? Ez már meredek dolog, nem kizárt, hogy ki is rúgnak miatta munkahelyedről. Mint tapasztalhattad, a fizetés napi szinten zajlik a Simsben, így a lógás ára az értelemszerűen elmulasztott előléptetési lehetőségeken túl aznapi béreddel ekvivalens még. Mindazonáltal a dolgok jó oldalát: otthon maradt Simseid jó nagyokat szocializálódhatnak mind egymással mind a Szomszédsággal, netán fejleszthetik képességeiket, meg ilyesmik. Ne feledd viszont, hogy adott Sim üzleti szövetségese csak s kizárólag differens háztartásban élő Sim lehet. Vissza most a képzettségekhez – ezen képzettségek fejlesztése kivétel nélkül ötletszerűnek, sőt nélkülözhetetlennek is mondható – hosszú távon feltétlenül megtérül az energia befektetés. Persze célszerű lesz adott család adott Simjét konyhaművészetek, míg másikukat pl. a mechanika mélységei felé terelnünk. A maximalizált mechanics skillel rendelkező Sim előtt már nem is ismeretes a meghibásodott háztartási robotgép, netán a szellemképes televízió fogalma. A jó öreg Rózsaszín Párduc approach: jön, konstatál, javít – éves szinten dollárhegyeket takaríthatsz meg az ilyen s efféle „szakszimekkel", lévén segítségükkel könnyedén kiszűrheted a ház fizikai fenntartási költségeinek jelentős részét. Persze egy időre ki is tarthatsz valami okos/ügyes palacsintát, aki kezdetben csak magát fejleszti. Aztán a büdzsét. Mert ugyanis: minden egyes munkahely elvárásokat támaszt a dolgozóval szemben, így pl. egy hostessnek nem árt, ha komoly kisugárzással bír. Egy szakácsnak nem árt, ha jártas a konyhaművészetekben. Chuck Norris tudjon pörgőt rúgni, egy (szoba?) festő pedig – legyen kreatív. Passzírozzuk be a bal gombot Simünk felett – hopp! Cooking – főzés. Mech – mechanika. Creative – kreativitás. Body – testfelépítés. Logic – logika. Charisma – karizma. Ezek a skillek – mert voltaképpen azok – tíz fokozat szintjén fejleszthetőek, így végső soron elmondható, hogy tárgyunk egyszerűbb RPG elemekkel is fűszerezni képes önnön kínálatát. Szóval ott tartottunk, hogy munkáltatók – egy kisétteremi pincérnőből lehet pincérnő egy night klubban is, persze háromszoros alapfizetésért, illetve többszörös jattért. Ez a munkahely azonban már elvárja, hogy a jelentkezőnek szép, jól formált teste legyen – vélhetően az hozza meg a vendég kedvét a hátsó szekció meglátogatásához. Szóval a komolyabb munkahelyek már képzettségeken alapuló feltételeket támasztanak velünk szemben, míg innen továbblépni már csak úgy fogunk tudni, ha szövetségeseket nyerünk magunknak társadalmi életünk során. Hogy hány szövetséges is kell pontosan a továbbjutáshoz, azt a képzettségek felett láthatjuk. Így persze nem elég, hogy emberkéinket jó karban kell tartanunk, ám feltétlenül időt kell szakítanunk a Szomszédság többi tagjával történő kapcsolatápolásra is, hogy aztán a Simek egymás hasznára lehessenek – a társadalmi támogatás ugyanis sejthetően oda-vissza alapon működik. Munkát keresni, avagy a jelenlegi állásnál jövedelmezőbb lehetőség után nézni egyaránt a kétnaponta bedobott újságokban tudunk, míg a számlák kiegyenlítésére háromnaponta kerül sor. Illetve, ha nem kerül sor, akkor aztán jönnek a meglepetések. Akárhogy is, célszerű lesz folyamatosan szemmel tartanod a szimulált családok bevételek/kiadások aránypárjait – ha valami gond van bizonyos háztartáson belül, azt itt könnyedén tetten lehet érni. Mihelyst lehetőség adódik rá, szervezd, majd valósítsd meg a házak biztonságtechnikai felkészültségét is – kevés lohasztóbb dolog van a Simsben, mint mikor az éj leple alatt valamely fáradtságosan beszerzett luxuskanapédat hordja el egy vadparaszt betörő. (Pedig akkor már hajlamos voltál azt hinni, hogy a kanapé gondot egy életre letudtad.) A Cooking – főzés – képzettséggel különben tessék nagyon észnél lenni. A játék nem szívesen tolerálja a dilettánsokat, olyannyira nem, hogy a 0-s cookinggal főzőcskézni kezdő Simek keze alatt 70%-os valószínűséggel lobban lángra a komplett apparátus. Az ilyesmi tűzvészhez, a tűzvész félelemhez, a félelem a Sötét Oldalhoz, a Sötét Oldal pedig MC Kaszáshoz vezet. Nem tréfa ez, a Simek meg tudnak borulni, jóllehet én csak elégni, és éhen halni láttam őket eddig. Mindez nem zárja ki, hogy képesek az elhalálozás egyéb módozatait is felmutatni – gyakorlatilag nem fontos kérdés, lévén öregedni nem öregszenek, így bizony maradnak a véletlenszerű események, mint potenciális veszélyforrások. A tűz gyorsan terjed, sőt elképesztő mennyiségű kormot eredményez – ha csak nem hívsz segítségül egy képzett takarítót, heteken át suvickolhatod a padlózatot.

Telefon Kultúra

Egy-egy ház legalapvetőbb felszerelési tárgya nem lehet más, mint a telefon. Érdemes mindjárt hármat vásárolni belőle, s elhelyezni azokat életterünk mozgalmasabb szegleteiben. A telefon remekül használható különféle szolgáltatások megrendelésére, kertésztől ezermesteren át takarítóig mindenkit megtalálhatunk a telefonkönyvben. Ők egyébként a Simekhez hasonlóan, szintén napi díjazást igényelnek munkájukért. A telefon legüdvözítőbb tulajdonsága azonban még hátravan: szocializáció, szocializáció! Lehetőségünk van irányított telefonbeszélgetés útján növelni valamely más Simmel való kapcsolatunk színvonalát, avagy át is hívhatjuk őket magunkhoz – így zajlik, helyesebben zajlana az irányított szocializáció. A Szomszédság tagjai időnként el-el bandukolnak, s önmaguktól is kísérletet tesznek a társadalmi elegyedésre. Egyetlen megkötés: csak s kizárólag azoknak a Simeknek adhatsz ilyenkor parancsokat, akik háztartását aktuálisan irányítod – a vendég-Simek irányítását ugyanis – szemfüles módon – mindig a gép végzi. Telefonhívások tükrében értendő, „ultimate" lehetőségünk a Throw Party kitétel – ezen topic segítségével Szomszédságra szóló partyt adhatunk az összes involvált család örömére. Az ilyen bulik során rendszerint markáns kapcsolatrendszerek épülnek ki, valamint bődületes méretű szeméthalmok születnek. Partyt adni így csak akkor érdemes, ha lehetőségünk van a rá következő napot takarítással, s egyáltalán – a sorok rendezésével tölteni. Hat ok s érv, hogy buliztasd emberkéknek álcázott, kedvenc algoritmusaidat: 1.Mert félsz, hogy túl egészségesen élnek. 2. Mert azt játszod, hogy gátlásaik szabadságra mentek. 3. Mert a bank tévedett a javukra. 4. Mert a vérük móka-szintje túl alacsony. 5. Mert csak. 6. Mert gyakorlat teszi a mestert.

by gyz

GTA: VICE CITY TIPPEK ÉS VÉGIGJÁTSZÁS (2. RÉSZ)

Folytatjuk a múlt hónapban elkezdett Grand Theft Auto: Vice City végigjátszást és tipphalmazt – a decemberi számban kiveséztük a játék alapjait, a fő sztorivonalhoz (és a hozzá tartozó asettekhez) kapcsolódó küldetéseket, valamint a cheateket. Most a mellékküldetések, az R3 missziók, RC Race-ek és egyéb nyalánkságok következnek – a maradékot (unique jumpok, hidden packagek, ilyesmi) a következő számban vesézzük ki. Mielőtt belecsapnánk a mellékküldetésekbe, visszanyúlunk egy kicsit egy, a múltkori FAQ-ban tárgyalt témához: a Sunshine Autos asett-küldetéscsokorról van szó. Sokaknak problémát jelent a szükséges autók azonosítása – hiába látja az egyszeri játékos, hogy milyen járművet kellene behozni, ha fogalma sincs arról, hogy miképp néz ki a drága. No, ebben próbálunk most némi segítséget nyújtani.

1. SUNSHINE AUTOS – KOCSIK BEMUTATÁSA

Első kör

Landstalker – Zárt, böszme, négyüléses terepjáró, a hetvenes évek stílusában. Mivel van fix fellelési helye (a Test Track ugyebár) nem nehéz megtalálni.

Idaho – Rövid hátsó fertály, viszonylag hosszú test, tekintélyes nagyságú motorháztető – a hatvanas évek amerikai családi autóira emlékeztet. A test és a tető különféle színű. Többféle színben is fellelhető, én leggyakrabban a zöld és a lila variációt láttam.

Esperanto – Hasonlít némileg az Idahohoz, de egyszínű az egész. Az eleje jóval markánsabb, és az egész kocsi szögletesebb. Szintén tipikus amerikai autó, a hetvenes évek „benzinzabálóit" idézi.

Stallion – Sportautó. Minimális hátulja van, az eleje nagyon hosszú, a motorháztető közepén kitüremkedéssel. A test és a tető különböző színű. Leginkább egy Mustangra hasonlít.

Rancher – Újabb terepjáró, de a nyolcvanas évek stílusában. A tipikus amerikai családi járgány. Ha kiszáll az FBI, akkor ennek a kocsinak a felturbózott változatával jönnek, csinálj balhét, és nézd meg, hogy milyen. :-) Könnyebb metódus: szerezz egy Landstalkert, furikázz vele egy kicsit, jó sok Rancher fog megjelenni az utakon. Ez egyébként a játék egészére is igaz: olyan típusú járműből lesz sok az utakon, amilyennek éppen nyomulsz.

Blista Compact – Ez kérem egy öreg Honda CRX. Kis japán autó, szintén a nyolcvanas évekből.

Második kör

Sabre – Ez egy 1970-es Chevelle. Szintén a „benzinzabáló" amcsi nagyautók közé tartozik, hosszú eleje van és rövid, a tetőtől csapott hátulja. A legeleje lapos és széles.

Virgo – Ez egy Lincoln. Nagy, szögletes, kétajtós autó – apró hátsó ablakokkal, és jellegzetes, középen kiemelkedő hátsó csomagtartóval.

Sentinel – Nyolcvanas évekbeli BMW. Ilyen volt már a GTA3-ban is, ott az olasz maffiózók furikáztak vele (Maffia Sentinel).

Stretch – Lincoln limuzin. Tudjátok: az a nagyon-nagyon-nagyon hosszú autó, amiben a filmsztárok szoktak a vörös szőnyeg elé érkezni. A saját villádnál áll egy.

Washington – Nyolcvanas évekbeli Bentley. Arányos, tömör test, némileg a korabeli Mercedesekre hajazó első rész. Dupla hátsó lámpa, jellegzetes, hosszú, háromszög alakú fémrésszel díszített hátsó csomagtartó.

Admiral – Mercedes 300. A nyolcvanas évek közepének Mercije, nagy téglalap alakú lámpákkal és hűtőráccsal.

Harmadik kör

Cheetah – Ferrari Testarossa. Lapos, lassan süllyedő motorháztető. Lecsapott, szögletes hátsó rész. Jellegzetes lefelé mutató légelterelők a hűtőrács ás a lámpák alatt.

Infernus – Lamborghini Countach. Az ismert Lamborghini dizájn, nagy, széles, lapos, kétüléses sportautó. Diaz villája mellett a bejárati lépcsőknél áll szinte mindig, nagyon könnyű megtalálni.

Banshee – Corvette C4. Iszonyatosan hosszú, hajlított eleje van, apró, kör alakú lámpákkal. A hátsó ablak szinte a kocsi legvégéig hátranyúlik – kétüléses sportautó. Általában meggypiros festéssel találkoztam, de van más színű is.

Phoenix – Pontiac Firebird. Hosszú első rész, ívben meghajló, középen kitüremkedő motorháztető. Jellegzetes besüllyesztett első lámpák.

Comet – Porsche 911 öreg kivitelben. Ezt gondolom csak ismeri mindenki... :-) Nyitott tetejű, csepp alakú hátsó résszel megáldott sportautó, kétüléses offkorz.

Stinger – Ferrari Daytona. A másik Ferrari átalakított, nyitott tetejű változata. Lapos, az elején gyorsan keskenyedő motorház, jellegzetes, ívben hátranyúló elülső irányjelzők.

Negyedik kör

Voodoo – Chevrolet Impala. Az ötvenes évek jellegzetes, nagyon széles, elnyúló „szárnyas" hátsó fertállyal megáldott autója. Nézzetek meg egy korabeli filmet, ilyennel fognak benne furikázni az amcsi polgárok

Cuban Hermes – Ford Mercury a negyvenes évek közepéről, a kubai gang kedvelt autója, lángnyelv-festéssel a motorháztetőn. Nagyon könnyen felismerhető darab.

Caddy – Golfautó. A golfpályán. Egyszerű.

Baggage Handler – A reptéri csomagszállító. Szintén egyszerű (gyengébbek kedvéért: a reptéren kell keresni).

Pizza Boy – Speciális Faggio (ami ugyebár a robogó, a legkisebb motor). A pizzázók mellett mindig található egy, ezzel nyomjuk a pizza-kiszállítós küldetéseket.

Mr. Whoopee – A fagylaltos kocsi. A Cherry Popper Ice Cream Factory-nál tudjuk felszedni – ha már megvásároltuk.

Remélhetőleg ennek segítségével mindenki megtalálja majd az autókat. Ha nagyon jók lesztek, akkor felpakolunk egy külön, képekkel alaposan megtűzdelt ismertetőt is az 576 Onlinera (www.576.hu) – a lap megjelenésével egy időben már kereshetitek is. Sunshine Autos most már tényleg kivégezve, ugorjunk át a mellékküldetésekre.

2. MELLÉKKÜLDETÉSEK

A mellékküldetések teljesítése nem szükséges a játék történetének végigjátszásához – ahhoz viszont igen, hogy elérd a 100 %-ot. A történet során folyamatosan kapod őket, és teljesíteni is így (folyamatosan) érdemes. Ezek a missziók pont úgy helyhez kötöttek, mint a sztoris küldetések, azaz az egy csoportba tartozókat mindig ugyanott tudod felvenni. Lássuk a csoportokat:

A. AVERY CARRINGTON

Carringtonos missziót csináltál már, rögtön a történet elején (a The Riot-ot) de azt még Rosenbergtől tudtad felvenni. Carrington saját küldetései a következők:

FOUR IRON

Az első küldetésünk rögtön egy kellemes kis merénylet lesz: először vegyük magunkhoz a klubtagságit, majd húzzunk el átöltözni (golfos cuccba). Irány a golfpálya! A merénylettel van egy kis bibi: a klub bejárata előtt van fémdetektor, amin mindenképpen át kell mennünk (ez a játék eleje, ergo helikopterről vagy hajótól még álmodni sem álmodhatunk – azokkal be lehetne jutni máshogy – esetleg meg lehet próbálni az utcáról való beugratást a PCJ-vel) – a fegyvereinket meg jól elveszik. Ha nagyon kis korrektek szeretnénk lenni, akkor markoljuk fel a bejáraton túl található golfütőt, üljünk bele e golfautóba, keressük meg az áldozatunk (a víz mellett, egy emelvényen fog golfozni), verjük agyon a testőreit, a menekülő tagot pedig üldözzük addig a golfkocsival, amíg ki nem nyiffan – legjobb, ha belelökjük a vízbe. Nagyban leegyszerűsíthetjük az életünket azzal, ha a golfklubba való megérkezésünk után ismét kimegyünk a fémdetektoron, elvisszük, szétverjük a pali kocsiját – ilyenkor meg kell várni, hogy kimeneküljön a golfpályáról (kocsija nem lesz, amivel elhúzhatna), mi viszont fel tudjuk markolni kifelé menet a fegyvereinket – aztán bumm a fejbe, ahogy Gézengúz Guszti mondaná. :-) 500 dolcsis jutalom.

DEMOLITION MAN

Poénos misszió, de elég nehéz – legalább is elsőre mindenképpen az. Vegyük fel a küldetést aztán szálljunk be a jelzett ponton leparkolt autóba – indulhat a jó kis RC-helikopter (távirányítású mini-kopter) irányítása! A feladat a következő: négy bombát kell leraknunk négy hordóra a nagy épületen belül – időlimit persze van. A bombák az autó mellett találhatóak, egyszerre egyet tudunk magunkkal vinni, és a jelzett helyen a Körrel tudjuk őket lerakni. Az épület három emeletes, egy központi lépcsőn (esetünkben: a lépcsők felett) lehet feljebb/lejjebb jutni. Javaslom, hogy a legfelsővel kezdd (egy hordó az elsőn, kettő a másodikon, egy a harmadikon), mert mire felérsz, egyrészt megszokod a kis kopter irányítását (teljesen úgy kell irányítani, mint a normális helikoptert – csak ez jóval érzékenyebb, így könnyebb a falnak vagy a padlónak csapni), másrészt pedig ne a legvégén kelljen lekóricálnod a legfelső emeletről, amikor már mindenki utánad rohangál. Ahogy a munkások észreveszik, hogy miben mesterkedsz, megpróbálnak lecsapni, sőt, később lőni is fognak rá – a legegyszerűbb, ha nem törődsz velük (gyorsabb vagy) de ha nagyon akarod, a helikopter rotorjával le is támadhatod őket. Ha letetted mind a négy bombát, az épület felrobban – misszió teljesítve. 1000 dollárt kasszírozol.

TWO BIT HIT

Újabb merénylős misszió, ezúttal a kubai banda főnöke ellen. Először öltözz át kubai gengszternek, aztán hajts a megjelölt helyre – a kubaiak persze kapásból felismernek. Ha nagyon gyors vagy, akkor ki tudod nyírni a célszemélyt még azelőtt, hogy beszállna a halottaskocsikba (mert hogy azzal menekül). Ha ez nem jön össze (elég keményen rád támad a banda, mikor felismernek – a káoszban nehéz kiszúrni a palit), akkor hajts utána. Csak óvatosan, mert a kocsi hátuljából robbanó koporsókat (!) hajigálnak majd rád (ha belefutsz egybe, azonnal elszáll az autód) – próbáld meg leszorítani, vagy az ablakból lőj belé sorozatokat. Sokkal kényelmesebb módszer, ha hagyod, hadd menjen (nem is kell követned) hanem rögtön a széles, kétsávos híd (amelyik a golfpálya mellől indul) felé veszed az irányt. Itt általában nagyon minimális a forgalom, nem lesznek zavaró tényezők. Keríts valami masszívabb autót (mondjuk egy Landstalkert) és parkold le a keleti szigetről (golfpálya felől) érkező sávban úgy, hogy elzárja az utat. A delikvens mindig ugyanazt az útvonalat követi (a térképen meg tudod figyelni) így egy rövid idő múlva mindenképpen feltűnik a hídon. Ahogy meglátod, kezd el sorozni Rugerből. Szerencsés esetben felrobban addig, amíg elér hozzád – ha nem, akkor az útakadály (a keresztbe állított kocsi) majd megfogja, és befejezheted a munkát. 2500 dollár, Carrington küldetései befejezve.

B. UMBERTO ROBINA – MISSZIÓK A KUBAIAKNAK

Ezeket a missziókat a Little Havannában található Cafe Robinában veheted fel, a térképeden pontosan jelölve lesz a hely.

STUNT BOAT CHALLANGE

Az első misszióban bizonyítanod kell a kubaiaknak, hogy milyen tökös és gyors legény is vagy te. Ez egy motorcsónakos checkpoint-race – három perc alatt kell végigmenned a pályán, sorban érintve a kijelölt pontokat. Néhány checkpoint csak úgy lesz elérhető, ha ugrasz előtte (értelemszerűen a felkínált rámpán) – ezeket lehetőleg ne szúrd el, mert nagyon nincs idő arra, hogy visszafordulj és még egyszer nekifuss. Ha finomabb manővereket akarsz végezni a hajóval, engedd el egy pillanatra a gázt, fordítsd a kívánt irányba a csónakot és utána padlózd le újra – teljes sebességnél sokkal pontatlanabbul/lassabban fordul a hajó. Különösebb stratégia nincs, legyél ügyes és gyors! :-) 1000 dolcsis jutalom, csinálhatod a további kubai missziókat.

CANNON FODDER

Ez egy jó kis lövöldözős-bandairtós misszió, fegyverkezz fel előtte alaposan – rakétavető mindenképpen legyen nálad. Először is vedd fel a három segítődet és keresd meg a bandaháború helyszínét. Az utca bejárata el van barikádozva egy autóval, körülötte több haiti – elő a rakétavetőt, és pörkölj oda neki kettőt. Ahogy benyomultok az utcába, egy mesterlövész kezdi lőni az embereidet – legyél résen és lődd agyon gyorsan (kutyaharapást szőrivel – használj te is mesterlövészpuskát). Ahogy elértétek a parkolót, célozd meg az elkötendő kisbuszt – előtte azonban mészárolj el annyi haiti bandatagot amennyit csak tudsz (használj automatán célzó fegyvert!), mert könnyen kirángathatnak az autóból. Ha a kijáratnál utadat állják, ne állj le lövöldözni, hanem szimplán gázold el őket és menekülj. A dolog nem lesz egyszerű, mert egyrészt a nyakadba kapsz egy kétcsillagos körözést, másrészt meg a haiti fiúk valószínűleg kilövik a kocsi egy-két kerekét, így nagyon instabillá válik a járgány – ha felrobban, bukod a küldetést, szóval csak óvatosan. Ha visszaértél a Cafe Robina melletti utcába, akkor oké a dolog, vége a missziónak. 1000 dolcsi a jutalmad.

NAVAL ENGAGEMENT

Újabb durva lövöldözős misszió, automatán célzó fegyver és sok-sok lőszer mindenképpen legyen nálad! Találkozz Ricoval a kikötőben, majd irány a haitiak ravasz kis drog-biznisze! Kapd elő az automatán célzó fegyvert, szedj le mindenkit először a hajókon, aztán ahogy közelebb értek a dokkhoz, ott is (ilyenkor nyomogasd folyamatosan az R1-et, ha befog valakit, rögtön tüzelj – nem árt az MP5, mert annak van a legnagyobb lőtávolsága), Rico kirak a Starfish Islanden egy villánál – két aktatáskát kell felszedned – az egyiket elég keményen őrzik, a másikat kevésbé. Okos taktika, ha nem rohansz neki rögtön az őröknek, hanem a fal mögött fedezéket keresve a Rugerrel vagy a PSG-1-el alaposan megtizedeled őket. Amikor felszedted a második táskát, Rico hajója felrobban – ugrott az egyszerű menekülés lehetősége, gyorsan valamilyen járművet kell találnod – valószínűleg ekkorra már sokcsillagos körözés lóg a fejed felett. A villa kijáratánál stoppolj le egy gyorsabb kocsit és húzz vissza a Robinába. Ha nagyon meg vagy szorulva, látogasd meg a Little Havanna-i Pay n Sprayt, a csillagok elvesztése céljából. 4000 dollárt markolsz fel.

TROJAN VOODOO

Az utolsó kubai misszió, de egészen addig nem veheted fel, ameddig be nem férkőztél a haiti banda bizalmába – azaz nem csináltad meg az összes missziójukat. Ha ezzel megvagy, vedd fel a küldetést, találkozz Pepével, és irány a haitiak gyára – ehhez előbb találnod kell egy Voodoo-t (fentebb elolvashatod, hogy miként néz ki, a nagy, széles hátsójú, ötvenes évekbeli autó az). A Voodoo-val hajts be az üzembe – mindenki békén hagy, mert azt hiszik, hogy hozzájuk tartozol. Keresd meg a gyárban a rózsaszín jelet (maradj az autóban!). Ha megtaláltad, szállj ki és indulhat a hirig. Három bombát kell letenned a gyárban negyvenöt másodperc alatt – a számláló addig nem indul, amíg az elsőt le nem tetted. Tedd könnyebbé az életed: kapd elő az MP5-öt és nyírj ki mindenkit a közelben, így majd nem fognak zargatni a szűk időlimit alatt. Kezd el lepakolni a bombákat (egyet a felső szinten, egyet az alsó szinten a sarokban, egyet pedig a bejáratnál – jelölve vannak), a felső szinten lévővel indíts, mert az van a legtávolabb a kijárattól. Ha mindegyik megvan, húsz másodperced lesz elmenekülni a robbanás előtt. Ha kimész, látni fogod, hogy a kaput bezárták – ez a lehetőség kihúzva. A kaputól balra lesz egy felfelé vezető lépcső, ezen rohanj fel és menekülj a tetőn keresztül – bummm, a gyár a levegőbe repül, te pedig gazdagabb lettél 10 000 dolcsival. Kubai missziók befejezve.

C. AUNTIE POULET – A HAITI MISSZIÓK

A haitiak missziói akkor nyílnak meg, ha sikeresen befejezted az első kubai missziót – gonosz dolog átdolgozni az ellenséges oldalra, de hasznos! :-) A térképen egy kis voodoo-baba jelöli a Little Haiti-ben felvehető küldetéseket, keresd is meg...

JUJU SCRAMBLE

Huh, nehéz misszió! Három aktatáskát kell összeszedned megadott idő alatt úgy, hogy közben folyamatosan növekszik a körözöttségi szinted. Az első csomag felvétele után egy perced lesz, hogy elérd a következőt – és kapsz két csillagot. A második csomag pár saroknyira, ez még belefér az időbe, feltéve ha nem találkozol olyan rendőrautóval, ami lelök az útról. Ha megvan a második, kapsz egy újabb percet és egy négycsillagos körözést – a következő (utolsó) csomag már messzebb lesz, ha felveszed, szépen betelik mind a hat csillag a képernyő tetején. A harmadik csomag felé vezető úton északra lesz egy police bribe (a kis csillag, ami levesz egyet a körözési szintből), ezt mindenképpen vedd fel. A neheze csak most következik: vissza kell jutnod Auntie Poulet-hez. Semmiképpen ne állj le lövöldözni, az ezen a szinten biztos halál. Vagy próbálj eljutni a Little Haiti-ban található Pay n Sprayig (a csomagok felszedése közben ezt nem nagyon teheted meg az időlimit miatt), vagy ugorj ki az autóból és rohanj. Ez elsőre öngyilkos taktikának tűnik, de nem az: ha már megcsináltad az R3-as mentős missziókat, akkor folyamatosan tudsz majd futni és nem fáradsz ki – másrész így bujkálni is tudsz, útlezárások és kordonok sem lesznek – maximum agyonlőnek :-)
Ha visszaértél, kapsz 1000 dolcsit – felháborítóan kevés egy ilyen szivatós küldetésért!

BOMBS AWAY!

Újabb RC-misszió, ezúttal egy RC-Baronnal (azaz egy távirányítású mini-repcsivel kell nyomulnunk). A feladat a kubaiak lebombázása lesz (összesen három Baron áll rendelkezésedre.) Szállj be az autóba, keresd meg a kubaiakat és kezdetnek dobj egy bombát (a Körrel) közéjük. Amikor elkezdenek menekülni, el kell pusztítanod (azaz le kell bombáznod) a hajóikat és a menekülő autót. Ha ügyes vagy (és gyors) a középső hajóra bombát hajítva berobbanthatod a mellette állókat is. Az autó nehezebb ügy lesz, repülj elé, és becsüld meg, hogy milyen gyorsan megy – mint a kacsavadászatnál, próbálj meg elé célozni. A repcsit nem könnyű irányítani, folyamatosan nyomd a gázt, mert nagyon könnyen oda lehet csapni a földhöz. 2000 dollárocska.

DIRTY LICKIN'S

Az utolsó haiti misszió, ez után tudod majd megcsinálni a kubaiak uccsó küldetését. Mesterlövészkedős misszió, de a biztonság kedvéért vigyél magaddal egy rakétavetőt is, jól fog az még jönni később! Menj fel a lépcsőn a jelölt pontig és állj neki egyenként leszedni a kubaiakat a puskával. Miután végeztél velük, egy újabb adag kubai jelenik meg egy kisbuszban – válts át a rakétavetőre és szórd meg őket alaposan (a kisbuszt is robbantsd fel). Vissza a puskát, lövöldözd az életben maradtakat. Az utolsó hullám a tőled balra eső utcából fog előrohanni, ezeket kínáld meg a maradék rakétákkal, a túlélőket pedig lövöldözd fejbe. Ha nagyon úriember akarsz lenni, megcsinálhatod az egészet a puskával (a lépcső alján lévő adrenalin pirula nagyban megsegíti a pontos célzást) – de nem érdemes, mert ha az összes haiti bandatag kinyuvad (azaz lassú vagy), akkor vége a küldetésnek (akkor is, ha meglátnak a kubaiak, ergo ne rohanj el közéjük automata fegyverrel a kezedben, bármennyire is csábító). Ha mindenki (mármint a kubaiak) meghalt, megnyerted a küldetést, 4000 dollárral a zsebedben távozol. Haiti missziók kivégezve.

D. LOVE FIST – A ROCKBANDA

A Love Fist-es küldetéseket a Downtownban veheted fel, a VRock rádióállomás épületében. A térképen fehér koponya jelöli. (A játék talán legdurvább arcai Szerelem Ököl brigád, kegyetlen dumájuk van). Az első küldetésük akkor nyílik meg, ha a sztoris küldetések közül túl vagy a Rub Out-on.

LOVE JUICE

Két részből álló küldetés, de nem túl nehéz. Először is drogot kéne kerítened a bandának, ergo fel kell keresned egy drogdílert az összetevőkért. Szerezz egy gyors autót vagy egy motort (ha már megvásároltad a Hyman Condot, és a garázsodban tartasz ilyesmit, akkor onnan is hozhatsz – még gyalog is közel van) aztán hajts a megjelölt lokációra. Állj le az autóval, de úgy, hogy az orra az út felé nézzen – gyorsan kell majd indulnod. A drogdíler átver, meglóg a pénzel (motoron). Nyomás utána! Ha mázlid van, gyorsan összetöri magát a forgalomban, ha nem, akkor üldöznöd kell. Ha motorral vagy, akkor próbáld lelőni, ha autóval, akkor pedig gázold le. Ne nagyon szállj ki az autóból, mert a fickó sörétessel lövöldöz – ha a földre került, gázolj át rajta néhányszor és kész. Vedd fel a táskát, kapni fogsz egy telefonhívást a Love Fisttől, hogy szükségük lenne egy csajra. Mercedes ideális választásnak tűnik – menj át a másik (keleti) szigetre és vedd fel a leányzót. 90 másodperced lesz arra, hogy visszaérj vele a VRock stúdióhoz – ha gyors kocsid vagy motorod van, akkor nem jelenthet különösebb problémát. 2000 dollárral gazdagodsz.

PSYCHO KILLER

Ez már nehezebb lesz: egy őrült rajongó ki akarja nyírni az együttest – neked kell megállítanod. Először szállítsd le a bandát a limuzinnal a Rock Cityhez Downtownban. A gyilkos meglát, lö-

vöIdözik egy kicsit, aztán elmenekül egy ott parkoló Sentinellel. Ne szállj ki a limuzinból, mert elég gyors a fickó, ráadásul a térképen sincs feltüntetve a pozíciója, ha szem elől téveszted, akkor annyi a missziónak. A limuzin elég kemény darab, szóval nyugodtan hajts neki az ürgének, szorítsd le az útról neki a falnak, vagy tereld bele a szembe jövő forgalomba (lövöldözhetsz is rá) – egyszóval pusztítsd el. Ha a kocsija kigyullad, kiugrik – a legegyszerűbb, ha azon nyomban kivasalod a limuzinnal. 4000 dollár a jutalmad.

PUBLICITY TOUR

Poénos küldetés, a klasszikus Féktelenül (Speed) alapötletét használja fel újra: a limuzinban bomba van, ha nem mész marha gyorsan (a csúcssebesség közelében) egy csík kezd el megtelni – ha teljesen betelik, robban az autó. Addig kell csak furikáznod, amíg a Love Fist nem hatástalanítja a bombát – ez nagyjából két perc. A legjobb stratégia az, ha kihajtasz a sziget központi, kétsávos útjára és elindulsz a dokkok felé. Ha odaértél, csinál egy gyors U-kanyart (a gázt ne engedd el!) és indulj meg visszafelé. Az út elég széles, szerencsés esetben végig tudsz menni rajta úgy, hogy nem kapsz telibe senkit. Ha hatástalanították a bombát, vidd a fiúkat a koncert helyszínére és vége a missziónak – kapsz 8000 dollárt, és teljesítetted az összes Love Fist küldetést.

E. BIG MITCH BAKER – A MOTOROS BANDA

A motoros banda küldetéseit Downtownban, a Greasy Chopper bárban veheted fel – egy fekete-fehér kártya jelöli a lokációt. Az első küldetésük akkor nyílik meg, ha már teljesítetted a Love Juice-t. Ahhoz, hogy befejezhesd a Love Fist missziókat, meg kell csinálnod előbb a motoros küldetéseket, tehát javallott rögtön a Love Juice után elkezdeni őket.

ALLOY WHEELS OF STEEL

Checkpoint race, hasonló a kubaiak első küldetéséhez, csak most éppen szárazföldön és motorral, plusz versenytársakkal. Először keríts magadnak egy gyors motort (javasolt a mondjuk egy Freeway), ezután elkezdődik a verseny. Az ellenfeleid elég gyorsak, próbálj meg a „kézifékkel" (R1) kanyarodni a gyorsabb fordulók érdekében. Ravaszkodni persze itt is lehet: a verseny megkezdése megpróbálhatod ellopni a leendő ellenfeleid egyik motorját (rúgd le róla a fickót – a verseny közben sajna már nem lőhetsz rájuk, mert bukod a missziót), így őt kihúzod a versenyből, csak ketten maradnak ellened. A másik gonosz stratégia az, ha (szintén a verseny megkezdése előtt), elkötsz valami hosszabb és masszívabb járművet (egy nagy busz tökéletesen megfelel) és leparkold az ellenfeleid előtt – kis szerencsével alaposan beleakadnak, így jókora előnnyel indulsz. Ha sikerül első helyen befutnod, megnyerted a küldetést (meg a motorosok bizalmát) és zsebre vághatsz 1000 dollárt.

MESSING WITH THE MAN

Nehéz misszió – attól függően, hogy éppen hogy állsz a játék egyéb feladataival. Két perced lesz arra, hogy teljesen feltöltsd a Chaos Metert – azaz annyit ölj, rombolj és pusztíts, amennyit csak bírsz. A legegyszerűbb az, ha már birtokodban van a Rhino (azaz a katonai tank) – elkötheted és garázsba viheted a „Sir, yes, Sir!" küldetés után, vagy összeszedhettél 90 rejtett csomagot, akkor a katonai bázisról viheted el. Ha van Rhinod, ülj bele, keress egy forgalmas helyet és hajrá. Használd bátran az ágyút, de mivel az is pusztításnak számít, ha beléd jönnek (és azonnal felrobbannak, ugye) nem lesz nehéz dolgod. Ha nincs Rhino, fordulj bizalommal a rakétavetőhöz. Köss el egy gyors motort, keress egy népes helyet, aztán durr bele a tömegbe, meg az autókba, ha elfogytak, pattanj fel a motorra és gyorsan keress egy másik sűrűn lakott lokációt. Meg lehet próbálni a kocsiból való kilövöldözést is – ezt mindenképpen valami nagy hatótávolságú fegyverrel (MP5) csináld. A körözési szinted persze növekszik – e misszió közben nem nagy baj, hadd jöjjenek csak, őket is kilövöd – de utána már annál inkább, keress egy Pay n Sprayt. A jutalmad 2000 dollár.

HOG TIED

Szegény Mitch nagyon dühös: ellopták a motorját – természetesen neked kell visszaszerezned. Ha nagyon kemény legénynek érzed magad, használd a PCJ-t és ugrass fel a jelezett épület tetejére (ami egyben egyébként egy unique jump is – arról a lépcsőről tudsz elstartolni, ahol az adrenalin kapszula van). Keresd meg a motort, ugorj fel rá (az északi épületnél lesz – közben folyamatosan támadni fognak, szórd meg őket az MP5-ből), aztán keresd meg a komplexum északnyugati részénél lévő lépcsőt (a garázsból fordulj ki jobbra, a következő garázssornál balra, keresd meg a füves területet, ennek végén ismét jobbra – a ha minden jól ment, a lépcsők ott lesznek előtted) és ugrass ki rajta – közben persze üldözni fognak. Ha már kint vagy az úton, kicsit könnyebb lesz a dolgod (még mindig üldöznek, de legalább már nem szűk helyen), hajts vissza a bárhoz, amilyen gyorsan csak tudsz. Ha óvatosabbra akarod venni a figurát, keríts egy helikoptert a misszió elején, száll le vele valamelyik szomszédos tetőre és a mesterlövészpuskával lőj ki mindenkit, akit csak látsz – így odabent majd nem kell annyit lövöldöznöd. Vagy így, vagy úgy: misszió vége, 4000 dollár, Mitch boldog, a motorosok küldetései teljesítve.

A személyekhez kapcsolódó melléküldetéseknek ezennel vége (egyes vélemények szerint Phil Cassidy missziói is ide tartoznak – őt mi a kulcsingatlanokhoz soroltuk, és az előző számunkban már kitárgyaltuk mindkét – Gun Runner, Boomshine Saigon – misszióját). Következzenek a telefonos küldetések – ezeket minid a térképen telefon ikonnal jelzett nyilvános telefon(ok)nál vehetjük fel (miután megkaptuk a rá vonatkozó hívást a játék elején a mobilon):

3. TELEFONOS KÜLDETÉSEK

A telefonos küldetésekben egy közös dolog van: mindegyikben merényleteket kell elkövetnünk. A játék elején (a Jury Fury után) már elkezdhetjük őket és később bármikor befejezhetjük, de érdemes már viszonylag a történet elején nekiállni a dolognak, mert elég jó pénzt hoznak.

ROAD KILL

Nagyon-nagyon könnyű misszió, laza bemelegítés a játék elején. Egy pizzásfiút kell megölnöd, annyi idő alatt, amíg le nem szállít ötven pizzát. Pattanj be egy gyorsabb autóba, keresd meg (a térképen fel lesz tüntetve), aztán gázold el. Faggion utazik, lassan megy, nem jelenthet problémát. Ha leesik a motorról, gázold el, vagy szállj ki és lődd/ verd agyon. Könnyű, de kevés pénz jár érte: 500 dollár.

WASTE THE WIFE

Ugyancsak könnyű küldetés, jó kis békebeli feleséggyilkosság. Mrs. Dawsont kell jobblétre szenderítened, de úgy, hogy autóbalesetnek tűnjön a dolog. Ez azt jelenti, hogy semmilyen fegyvert nem használhatsz és mielőtt végleg szétmenne (felrobbanna) a kocsija, el kell tűnni a helyszínről. Várjuk meg, amíg a néni kijön az ékszerésztől és beszáll az autójába, majd kezdjük el követni (nem árt, ha valami gyorsabb járgányt viszünk magunkkal – jól jön, ha kergetőzésre kerül a sor). Csak akkor fog észrevenni minket, ha először belé hajtunk, szóval várjuk ki az alkalmas pillanatot, amikor egy gyors rohammal be tudjuk tolni vagy a szembejövő forgalomba vagy (és ez a legelegánsabb megoldás) a vízbe. Csapkodjuk addig a falnak, amíg ki nem gyullad az autó, aztán forduljunk meg és húzzunk el az ellenkező irányba, mielőtt a levegőbe repülne. Misszió teljesítve, 2000 finom dollárocskát kapunk jutalmul.

AUTOCIDE

Az első problémásabb küldetés ebből a csoportból. Egy hat tagú európai banda látogatott el a városba, őket kell megölni szépen sorban – kilenc perc alatt. Ha nem akarsz sokat szórakozni a küldetéssel, akkor várd meg, amíg megnyílik a másik (nyugati) nagy sziget felé vezető út és fel tudod venni a rakétavetőt. Indulj el, ha nincs mesterlövészpuskád, akkor a jelzett ponton felszedhetsz egyet. Az első célpont rögtön problémás: a térkép ott mutatja a bevásárlóközpont mellett, de ha körülnézel, sehol sem látod. Megoldás: nézz fel a jelzett helyen lévő hirdetőoszlop tetejére, ott lesz a tag. Mesterlövészpuska, gyors fejlövést neki, mehetsz is tovább. A második célpont egy Securi-carban dekkol. Nem menj közel hozzá, mert észrevesz. Biztos távolságból célozd be a rakétavetővel (használd a zoom funkciót) és engedj bele szépen két rakétát – ettől kipurcan. Ha meglógna, kénytelen leszel üldözni – gyors autó legyen nálad, mert így vagy leszorítgatva, vagy az kocsiból kilövöldözve kell leamortizálnod az autót és utána elütni a kiugró manust – a rakétás megoldás sokkal gyorsabb. A harmadik és negyedik célpont együtt van egy Bobcatben – ismét használd biztonságos távolból a rakétavetőt, nekik elég egy lövés is. Az ötödik pali egy hajón csücsükél, őt vedd kezelésbe a mesterlövészpuskával. A hatodik delikvens egy PCJ 600-al furikázik – őt a legegyszerűbb simán és gyorsan legázolni mielőtt észrevenne minket, aztán agyonlőni – ha nem jön össze az észrevételen támadás, némi kergetőzés után tedd ugyanezt. 4000 dollár a zsebben, irány a következő küldetés!

CHECK OUT AT THE CHECK IN

Újabb merénylet, ezúttal az Escobar International Airport terminálján – vagyis látogassuk meg a repülőteret. Kövessük a jelezett nénit addig, ameddig el nem kezd beszélni egy fickóval (vigyázzunk, hogy betartsuk a megfelelő távolságot, ha a distance meter betelik, vége a dalnak – a legcélszerűbb középértéken tartani, mert akkor még bőven látjuk a nőt és a távolság is megfelelő) – ő lesz az igazi célpontunk. Várd meg, amíg befejeződik a csevej, aztán a pasinak gyors fejlövés a mesterlövészpuskából, (a testőrét szintén lelőheted - a nőt hagyd szépen békén) és rohamléptekkel irány a kijárat. Pattanj be a kocsidba (ismét ajánlott a gyors autó) és nyomás vissza az AmmuNationbe – lesz egy kétcsillagos körözésed és néhány üldöződ. A Pay n Spray a csillagokon segít, de az üldözőkön nem – ők ott fognak lihegni a nyakadban addig, amíg meg nem érkezel. Alternatív megoldásként próbálkozhatsz a helikopterrel – figyelj arra, hogy a terminál közelében parkold le valahol, s ha már nálad az aktatáska, sprintelj oda – ez gyakorlatilag megszabadít az üldözőktől. 8000 dollár a jutalom.

LOOSE ENDS

Az utolsó telefonos-merénylős küldetés – és ehhez mérten kellőképen nehéz is, egy aktatáskát kell megszerezned a Cherry Popper Ice Cream Factory tetejéről. Csak akkor tudod felvenni a küldetést, ha már megvetted a Malibu Clubot és végignyomtad az oda tartozó „The Shootist" kódnevű missziót. Aki nagyon lövöldözős kedvében van, az vegyen magához egy PSD-1-et, egy nagy lőtávolságú automatán célzó fegyvert, rengeteg muníciót és rohanja meg az épületet. A kint kolbászoló fegyveres fickókat lődd ki a mesterlövészpuskával, rohanj be, elő az Mp5-öt, aztán adj nekik! Lődd ki a benzineshordókat, a robbanás egyszerre több ellenféllel is végez. Menj fel a tetőre, itt is használd az MP5-öt, ha kellő távolságban vannak, szórd meg őket gránáttal vagy molotovval (dobj gránátokat az aktatáska környékére is, mert pár emberke gonosz módon guggolva rejtőzik arrafelé), vedd fel az aktatáskát, szállj be a tetőn lévő helikopterbe, majd vidd el a csomagot az Escobar International Airporton jelölt helyre. Ha nem akarsz lövöldözni: vágd be magad egy helikopterbe, repülj egyenesen a tetőre (nem tragédia, ha szétlövik a koptert – ugorj ki belő!e, majd a másikat használod menekülésre) kapd fel a csomagot, be a helikopterbe, és irány az Escobar, így csak azokat a fickókat kell elintézned, akik a táska környékén vannak (gránáttal és MP5-el, mint az előző verzióban). Ha leszállítottad a cuccot, kapsz kövér 16 000 dolcsit, és végeztél a telefonos küldetésekkel.

4. R3-AS MISSZIÓK

Az R3-as missziók azért R3-as missziók, mert meghatározott járművekben (lásd lentebb) az R3-at (azaz a jobb analóg kart) megnyomva tudjuk beindítani őket. Ezek bármikor végrehajthatók a játék során és jó kikapcsolódást jelentenek akkor, ha beleuntál a missziókba, vagy átmenetileg elakadtál valahol. A következő R3-sa küldetéseket csinálhatod meg:

TAXI DRIVER

Milyen járműveket használhatsz hozzá? Taxi, Cabbie, Kaufman Cab, Zebra Cab

Mit kell csinálni? Egyszerű: vedd fel a rózsaszín nyíllal jelölt utasokat (állj meg közel hozzájuk) aztán vidd őket a kért helyre (a rózsaszínnel jelölt körben kell megállnod) az időlimiten belül. Ha nagyon összezúzod a taxit, elképzelhető, hogy kiugrik az utas és egy összetört kocsiba a következő sem fog beszállni – ilyenkor javítasd meg a Pay n Sprayben. 100 utast kell leszállítani a teljesítéséhez – ezt nem muszáj egy körben megcsinálnod, tarthatsz szünetet, és később folytathatod.

Mi a jutalom? Ha kipörgetted, egy igen cool boost funkciót az összes taxira.

PARAMEDIC

Milyen járműveket használhatsz hozzá? Ambulance (a mentőautó – a kórházak mellett mindig van, de ha baleset/gyilkosság történik akkor is megjelenik egy előbb-utóbb)

Mit kell csinálni? Sérülteket kell a kórházba szállítani, az időhatáron belül. Tizenkét szint van, az elsőn egy beteget kell bevinned, a másodikon kettőt, a harmadikon hármat, és így tovább egészen tizenkettőig. A beteg felvételéért bonusz idő jár, a mentőben egyszerre három beteget vihetsz, az első adag leszállított betegért szintén bonusz időt kapsz – a vége felé érdemes ezért a legtávolabbi sérültekkel kezdeni (az első beszállításért jár csak bonusz, és tizenkettőnél ugyebár négyszer kell fordulnod). Ha sokat karambolozol, levesznek az időből, szóval csak óvatosan. Talán a legnehezebb R3-as küldetéscsomag.

Mi a jutalom? Örökös futás, azaz nem fáradsz ki soha rohanás közben (Tipp: ehhez nem kell feltétlenül megcsinálni a mentős küldetéseket. Ha nem folyamatosan lenyomva tartod a futás gombját – azaz az X-et – hanem gyorsan nyomogatod, akkor sem fáradsz el soha, futhatsz a végtelenségig)

FIREFIGHTER

Milyen járműveket használhatsz hozzá? Fire Truck (tűzoltóautó – fix lokációkon megtalálható, de ha sokat lángszórózol vagy molotovozol, meg szokott jelenni a helyszínen)

Mit kell csinálni? Kigyulladt autókat kell eloltanod, időre. Az első szinten egyet, a másodikon egy autót plusz egy utast, a harmadikon autó plusz két utas, és így tovább a tizenkettedik szintig. Oltani a Körrel tudsz. A negyedik szinttől fölfelé az autó mozog, így mellette kell menned és úgy oltani. Tipp: akkor oltasz jól, ha az autó fehéren füstölni kezd – egyébként nem éri az oltóvíz a tüzet.

Mi a jutalom? A tizenkét szint teljesítése után nem fog a tűz. Rendkívül hasznos tulajdonság, jól jön az olyan missziónál, ahol gránátot és molotovot kell hajigálni.

VIGILANTE

Milyen járműveket használhatsz hozzá? Police Car (a standard rendőrautó), Enforcer, FBI Rancher, Barracks OL, FBI Washington, SWAT Cheetah, Rhino, Hunter

Mit kell csinálni? Bűnözőket kell elfognod, az autójukat tönkrevágnod és megölnöd a benne ülő pasast/pasasokat. Itt is tizenkét szint van, folyamatosan növekvő autó és bűnözőszámmal. Időlimit természetesen van, ha előbb teljesíted, akkor a különbséget megkapod bonuszban. A legegyszerűbb (és legnehezebb) stratégai az, ha megpróbálod őket leszorítani az útról és úgy szétszedni. Fordulj inkább a jó öreg rakétavetőhöz, előzd meg a céljárművet (rózsaszín nyíl jelöli) szállj ki, majd lődd szét az autót. Figyelj arra, hogy meghatározott időn belül vissza kell szállnod a járműbe (vagy bármilyen más rendőrségi kocsiba), különben ugrott a küldetés. A legjobb poén persze a Hunter (100 rejtett csomag begyűjtése vagy a sztorivonal végig vitele után találod meg a katonai bázison), a harci helikopter – ez ugye repül, géppuskája meg rakétái vannak, sokkal egyszerűbb dolgod lesz vele, mint a földön száguldozva.

Mi a jutalom? A maximális páncél-értéked felmegy 150-re. Finom!

PIZZA BOY

Milyen járműveket használhatsz hozzá? Pizza Boy (a speciális Faggio, ott áll a pizzázók mellett)

Mit kell csinálni? Pizzákat kell kiszállítani, tíz szinten keresztül. Az első szinten egyet, a másodikon kettőt, és így tovább a tizedikig. Időlimit van, a pizza felvételéért és leszállításáért bonusz idő ját. Vedd fel a cuccot, hajts a vásárló mellé, nézz ki oldalra az L2/R2-vel aztán a Körrel hajítsd oda neki a pizzát. Dobd pontosan, mert ha túl messze landol, nem fogja felvenni! Maximum hat pizza lehet nálad, így a későbbi szinteken többször kell fordulnod.

Mi a jutalom? A maximális életerőd felmegy 150-re. Itt kell vigyázni a prostituált nénikkel (mint múltkor láthattátok, még véletlenül sem szabad leírni a rövidebb, de vulgárisabb megjelölésüket – Martin apu szeme mindent lát :-), mert ha innentől igénybe vesszük a szolgáltatásaikat, akkor visszamegy a max. health 125-re.

5. AZ RC-VERSENYEK

Az RC-versenyekben kis, távirányítású gépeket kell irányítanunk – minden misszió a Top Fun kisbuszba való beszállással indul.

RC BANDIT RACE

Az Ocean Beach homokos partján található. Menj be jó mélyen a partra az óceán felé, ott figyel – szép nagy pálya a homoktengerben. Három másik távirányítású kisautó ellen kell versenyezned, végig az összes checkpointon, elsőnek kell beérned. A kanyarokban lehet lehagyni őket, ha ügyes vagy, és szűkebben veszed be a kanyart, mint ők. Igyekezz nem nagyon ugratni, mert könnyen felborulsz, azzal általában már buktad is a versenyt. Első alkalommal 100 dolcsit nyersz, utána mindig egy százassal többet, ha sikerül megdöntened a rekordodat.

RC BARON RACE

A Top Fun furgont a North Point Mall melletti parkolóház tetején találod, az északnyugati sarokban (rögtön ott van szemben, ahogy felérsz a tetőre). A RC Baronnal (ugyanaz a kis kétfedelű gép, amit a „Bombs Away!" misszióban már irányítottál) kell három másik RC-röpcsi ellen versenyezned, keresztül a rózsaszínnel jelölt checkpointokon, meg persze lesőként kell befutnod. A repzaj irányítása elég érzékeny, folyamatosan nyomd neki a gázt és tartsd a magasságot, mert ha belekeveredsz a lenti bozótosba, akkor soha nem szabadulsz. A többi gép valamivel lassabb nálad – ezt próbáld kihasználni, plusz folyamatosan sasold a radart, hogy merre lesz a következő checkpoint – néha elég későn jelenik meg ahhoz, hogy tudd, merre is kell fordulni. 100 dolcsi, rekorddöntésért mindig újabb százas.

RC RAIDER PICKUP

Az Escobar Internaional Airporton van a Top Fun furgon: menj be a Terminal melletti bejáraton a felszállópályára, autózz ki majdnem a végéig, aztán fordulj balra, ott, ahol a rengeteg láda van lepakolva, keresd meg a keleti kijáratot – közvetlenül a kijárat mellett, egy sarokban parkol a furgon. Egy kis helikoptert kell irányítanod (a Demolition Man misszióból már ismerős lehet). Kivételesen nem verseny, hanem csak a checkpointokon kell átmenni, és pontos időkorlát sincs – de azért nem könnyű. Összesen húsz ellenőrzési pont van, némelyiküket marha szűk helyre tették – a helikopter kicsi, sérülékeny és roppant nehezen tartható kordában. Óvatosan, apró mozdulatokkal irányítsd, mert elég egy határozottabb előredöntés és már a földön van az egész gép – ha felrobban, akkor kezdheted elölről. A szokásos száz dolcsit kapod, rekorddöntésenként rátéve egy újabb százast.

6. VERSENYEK A STADIONBAN

Ezek a versenyek a Hyman Memorial Stadiumban zajlanak – ha már megvásároltad a Hyman Condot (Downtown), nézz el a tetejéről nyugatra, ott lesz az orrod előtt a böszme nagy stadion. A versenyek este nyolctól éjfélig zajlanak, a Stadion előtt nagy táblán ki van írva, hogy éppen milyen verseny fut. A következőkben tudsz részt venni:

DIRT RING

Egy Sanchezzel kell 32 checkpointot összeszedned. Némelyik nagyon könnyű (azok amik a földön, vagy a föld közelében vannak), némelyik meg marha nehéz. A nehezek azok, amikhez vagy nagyot és pontosat kell ugrani, vagy gonosz módon egy igen vékony fal tetején vannak – ezekre előbb fel kell ugratni, aztán a falon végigegyensúlyozva leszedni a checkpointot. Időlimit hál istennek nincs, a teljesítés gyorsasága csak a jutalmat befolyásolja: ha öt percen belül befejezed, 50 000 dollár üti markodat, ha 10 perc alatt, akkor 10 000, ha 10 perc fölött, akkor 5000.

BLOOD RING

Ez alapvetően destruction derby, egy adag checkpoint race-szel nyakon öntve. Checkpointokat kell begyűjtened, mindegyik 12 másodpercet ad az idődhöz – a cél az egy perc elérése. Egy Bloodring Bangerrel mész, a többiek persze megpróbálnak alaposan összetörni. Ne nagyon állj le kakaskodni, mert te is sérülsz minden ütközéskor. Ha felrobbansz, vagy ha elfogy az időd, vége a versenynek. A jutalom: 1000 dollár, és plusz száz dolcsi minden egyes elpusztított autóért.

HOT RING

Ez egy tizenkét körös, Nascar-jellegű verseny – egy Hotring Racerrel mész. A cél az, hogy az első három hely valamelyikén érj célba (a játék 100 százalékos teljesítéséhez az első hely kell!). Az ütközésekkor és falnak csapódáskor sérülsz – ha nagyon le vagy rongyolódva, kiállhatsz a Pitbe javíttatni (ez persze időbe kerül). Az egyenes játékos stratégiája a kanyarok kézifékes bevétele és a külső körön való vezetés (ott kevesebb a karambol) legyen, a gonoszabb lelkületűek meg kapják elő a rakétavetőt, oszt hajrá... ;-)

Az első helyért 5000, a másodikért 1500, a harmadikért pedig 500 dollár jár.

Ennyit mostanra, ismét kifogyott alólam a lap – a következő számban folytatjuk (és remélhetőleg be is fejezzük) a maratoni Vice City útmutatót. Ami még visszavan: az utcai versenyek, a ramapage-ek, a unique jumpok és nem utolsósorban a rejtett csomagok helyének leírása – szép hosszú lista lesz.

Liquid

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

KÜLDETÉS 6: KÍNA, YANGON

Miután beszélgettél a főnökkel, meg az ügynökkel, indulj be a sikátorba, ahol át kellene mászni a falon a konténer segítségével. Odaát két kommandós kóricál, előre figyelmeztetlek, hogy éles lőszert nem használhatsz ellenük, mert akkor vége a küldetésnek. Az elágazásnál fordulj balra, bent a lángoló hordónál mássz fel a létrán. Egy másik utcához fogsz kilyukadni, de ne foglalkozz az alattad posztoló őrökkel, csak indulj egyenesen, a pallón, meg a létrán, amíg zsákutcához nem érsz. Nem kell elkeseredni, van egy kötél előtted, amin átmászhatsz a túloldalra, ahol még egy EÜ csomagra is rálelhetsz. A kis lámpát lődd szét, hogy ne vehessenek észre, amikor átcsusszansz a vékony párkányon, de érdemes egyébként az összes látható égőt kilőni az utcán, nehogy problémáid legyenek. A létrán ereszkedj le és próbálj meg épségben elérni az utca végére, ahol újabb katonák lesznek. Lassan érdemes bevetni a kis kamerákat, amikkel aztán fütyörészhetsz, hogy felfigyeljenek rá, utána meg lehet a pofájukba nyomni a gázt. A térre kijutva nézz át a túloldalra, ahol le lehet mászni a csatornába a nyitott járaton keresztül. Az éjjellátódat szerintem kapcsold fel, mert azzal minden sokkal könnyebben fog menni. Ahogy balra fordulsz, fel fog tűnni három őr, akik folyamatosan valami fontos témán csámcsognak, úgy emlékszem, szinte el sem fognak kussolni, egyfolytában jár a szájuk. Mindegy. Innentől kezdve, ha kényelmesen, na meg gyorsan akarsz közlekedni a kanálisban, akkor gyorsan lőj ki melléjük egy felturbózott kamerát, hogy el tudd kábítani mindegyiket. Amennyiben sikerrel jártál, itt már nem nagyon fog meglepetés érni. Fordulj a kereszteződésben jobbra, ezen az úton haladj végig. A kivilágított rész után, ahol olaj ömlik a vízbe, lesz a fejed felett egy létra. Ugorj, majd kapaszkodj fel rajta. Mielőtt kimásznál, derítsd fel a terepet. Az őröket nem érdemes bántani, inkább menj fel az emelvény létráján, amikor mind a ketten háttal állnak neked. Csimpaszkodj fel a csőre, azon haladva pedig találni fogsz egy nyitott ablakot a pillér végénél. Nézz be szerintem. Odabent ismét egy csövet kell megmásznod, de öröm az ürömben, hogy odafent az embered fog várni. Miután beszéltél vele, használd a sárga rácsot, ahonnan a következő mentési ponthoz tudsz majd leereszkedni. Indulj is tovább, de a szobára ne szentelj túl sok figyelmet, inkább a sikátorra összpontosíts. A feléd haladó őrt üsd le hátulról, rejtsd el, aztán irány előre. Várj, amíg a jelenlevők hátat fordítanak neked, utána pedig mássz fel a veled szemben álló létrán. Feljebb még egyet használatba kell majd venned...ugorj és mássz... Az ajtón lépj be, fordulj jobbra, azután osonj végig. A kint álldogáló őr likvidálása után kapaszkodj fel a dobozokra, ugorj a kötélre, amin aztán csússz végig. Ess le és menj az első bal oldali sikátorba. Szaladj előre, majd nagyon gyorsan használd a létrát, hogy az őr ne vegyen észre. Lopakodj, aztán pedig vedd igénybe a másik létrát is lefelé. Sétálj, avagy bújj a fehér furgon mellé, később pedig az őröket kikerülve (az árnyékosabb részeken...) osonj a várakozó járműig. A bódéban posztoló katonát hátulról altasd el, adj neki „jó éjt puszit", oszt' uzsgyi tovább. A későbbiekben látható egyedül álló őrt sokkold, a másikat pedig (a kutyásat...) gázosítsd el. Fuss végig azon a részen, ahol a kutyás járőrözött és fordulj balra. Egy bejátszás következik a kínairól, akit mindjárt be kell mérned a lézeres mikrofonnal. Próbálj meg nagyon sietni. Ezt még egyszer meg kell ismételned, ha már beült a kocsijába és megállt a kapunál. Az ottmaradtakat belátásod szerint hatástalanítsd, a lényeg az, hogy az őrbódé mögötti csőhöz eljussál, amivel így már kijuthatsz az utcára... Vége a küldetésnek...

KÜLDETÉS 7: ABATTOIR

Először is kapcsold fel az éjjellátódat (legalábbis nagyon remélem, hogy a csatornából kimászva lekapcsoltad azt...UGYE???) és szedd le a három őrt. Igen, itt már tényleg kedvedre mészárolgathatod az embereket, de azért szerintem spórolj a töltényekkel. Jó tanácsként szolgálhat a következő: távcsöves módban a bal ravasszal pár másodpercig vissza tudod tartani a lélegzetedet. Az ajtón túl, ha kijutottál, vadászd le az újabb három őrt, de vigyázz, mert a két erkélyen posztoló helyén hamarosan újabbak jelennek meg. Menj be a kerítésen keresztül, aztán használd a hőlátásodat, mert a terep alá van aknázva. Ez utóbbiakat észre lehet venni a szemüveg segítségével. A legegyszerűbb, ha hátulról próbálkozol és nem csak úgy középen átvágsz. Persze, hogy ne legyen minden olyan egyszerű (???), útközben figyelj az őrökre is, na meg a reflektorokra. Amennyiben megvalósítható, a kerítés mellett haladj. Idővel beérsz majd egy kis zugba, ahol balra fönt lesz egy lyuk. Itt mássz fel a konténerre, ugorj ELŐRE, azután pedig a falról elrugaszkodva juss tovább. Mássz ki a másik szellőzőn...itt elméletileg az lenne a lényeg, hogy ne vegyenek észre, de lényegesen egyszerűbb az a verzió, amikor direkt észrevetted magad, majd gyorsan elbújsz a lépcső alá, a két cső közé, ahol takarásban, valamint árnyékban leszel így. Már csak két jól irányzott fejlövésre lesz szükséged, aztán mehetsz a szemközti antennához, hogy kikapcsold az összeköttetést. Na...kell neked ilyeneket csinálnod...látod?? Rád uszítottak két katonát... Ehh... Nem is tudom mi lenne veled nélkülem. Na jól van...ahogy megkapod az irányítást, szaladj fel a lépcsőn, és bújj az árnyékba, innen már gyerekjáték lesz kilőni az egyenruhásokat. A zárnyitó segítségével juss be azon az ajtón, amelyiken ők kijöttek. Amennyiben úgy gondolod, sétálj le a lépcsőn, szedd össze az aknákat, de lesz itt is egy a falon, amit úgy is hatástalanítanod kell. Szóval be az ajtón. Fentről lövöldözd le a WC-ben lévőket, majd fel a hordóra, onnan pedig rá a vasgerendára. Odakint haladj balra, a duplaszárnyú ajtóhoz, tovább, és ismét balra. A benti katonát kapd el hátulról, azután beszélgess el vele. Kijutva fordulj jobbra, ahol találni fogsz egy nyitott fedelet...itt ess le, haladj tovább, később pedig, mentés után mássz fel a csövön. Elérsz egy helyre, ahol hárman beszélgetnek. Ha sietsz, a turbózott kamerával gyorsan hazavághatod őket. Most indulj a hűtőház felé, errefelé megint nagy hasznát veheted a termolátásodnak, ezért vedd is fel a szemüveget. Nem lesz más dolgod, mint végigmenni a termen és hidegre tenni mindenkit...ha már egyszer hűtőházról van szó...:-). Egy dologra figyelj nagyon oda, ez pedig a gépfegyverek jelenléte. Mindig kerülj mögéjük, úgy hatástalanítsad őket. Amennyiben erre nincsen lehetőséged, egy akrobatikus bukfenccel könnyedén kicselezhetőek. Szóval...figyelj és lőj!! Az utolsó teremben találsz egy nyitott fedelet, ereszkedj is le... A későbbiekben mássz ki, sétálj le a lépcsőn, ha pedig őrök jönnek, intézd el őket. Fordulj jobbra, ahol egy gombot fogsz találni...ezt talán aktiválni kellene. Lépj be az újdonsült ajtón, állj meg az első rácsos ablaknál, aztán várd meg az őrt, akit egy fejlövés után rejts el. Kukucskálj ki az ajtón, mert a bal oldalon lesz még egy katona. Az árnyékból őt is nagyon kényelmesen el lehet tenni láb alól. A szemközti úton menj tovább, de óvatosan, mert egyenruhás, valamint gépágyú fog várni rád. Ez utóbbival szemben munícióra lelsz. Gyerünk tovább, a változatosság kedvéért fordulj balra, ahol ketten lesznek. Hmm...a fejlövés mindig is divatban fog maradni...kac-kac. Nézz be az első bal oldali boxba, mássz végig oldalt, így ki tudod kapcsolni a fegyvereket is. Előrébb ugyan lesz még egy, de ott egy kisebb attrakció kell a hatástalanításához. Szóval...bukfenc és kikapcs. Jobbra. Ahogy haladsz előre, készítsd elő a fegyvert, mert újabb két őr várható. Gyilkolj, katona... A nagy istállóban középen haladj, aztán kapcsold ki a két gépet. A bal oldalon, meg a jobb oldalon találsz foglyokat, de csak a kínaiakkal érdemes beszélned (jobbodon). Most jó nagy harc fog következni. Egy kisebb hadsereggel kell szembenézned, és nem elég, hogy magadra vigyáznod kell, de még a foglyok élete is rajtad múlik. Hát...jó szórakozást! Amennyiben megvolt, lépjünk a következő küldetésre...

KÜLDETÉS 8: KÍNA, MÁSODIK RÉSZ

Lépj be a kínai étterembe, lopakodj és tedd el láb alól a két kajáló őrt (érdemes a kamerát használni hozzá...kis gáz, oszt szevasz...). Miután a szakácsnak is tudtára adod, hogy jobb neki, ha eszméletlen, kapaszkodj fel a sötétben bujkáló létrán, azután használd a másikat is. Át a pallón, odabent pedig nyírd ki a katonát. Az erkélyre jutva mássz a csőre, végig a kötélen, és a párkányon, ismét fel a csövön, be az ablakon, le a nyíláson...uhh...nem maradt levegőm, úgy elhadartam...szóval menccsé, oztán húzz tovább. Be a raktárba, majd a kirobbantott falon haladj végig (lopakodva), csússz le a csövön és ismételten lapulva menj tovább. Lesz bent három emberke, akik éppen a berendezést amortizálják...tartsd tettüket követendő példának, avagy tedd ezt te is, csak te az arcukat próbáld átalakítani rombusszá, vagy amivé akarod. Siess, mert ha lelépnek, a küldetésednek vége. Miután végeztél a feladattal, séta tovább, aztán használd a piros számítógépet. Előre... A poroltó melletti ajtón menj ki, fel a lépcsőn, azután bántsd egy kicsit a két őrt, valamint hatástalanítsd a kamerát. Nézz jobbra, de NE lépj be az ajtón, inkább fordulj balra, és a szemközti, számzáras ajtót vedd szemügyre. A kód: 1436. Ezzel a kis csellel nem lesznek őrök a teremben, csak három gépágyú. Hurrá. Az egyik pont az ajtó mellett van jobbra. Bukfenc, deaktiválás, éljenzés. De nem sokáig, mert még kettő hátra van. Na, most ha tényleg jót akarsz magadnak, szabadulj meg a fényforrásoktól. Legalább az emeleteken... Jó...akkor most mássz fel az ágyú fölötti párkányon, lődd szét a vázát, és húzd fel magad. Deaktiválás következik, valamint a két őr megsemmisítése. Látsz a fejed felett egy falból kiinduló csövet, azon mássz át a túloldalra. Közben nagy szerencsédre jön még két katona. A szőkét NE öld meg, mert ő kell az azonosításhoz. Miután szépen megkérted, hogy ugyan tegye már be a fejét a retinaleolvasóba, akár el is intézheted. Távozz angolosan az ablakon. Lent lődd ki a lámpákat, így gyorsan megszabadulhatsz a kellemetlenkedőktől. Egyből fordulj jobbra, le a pocsolyába, aztán meg végig a vasajtóhoz. Odakint mindössze egy szerencsétlen halálraítélt vár...ne várasd hát sokáig. Ja...van egy kamera is, azt lődd ki nyugodtan. Bent a raktárban várd meg, amíg az őr kimegy, gyorsan rohanj oda, a kód pedig a következő: 9753. Lopakodj be, az illetőt intézd el hátulról...lődd ki a felvevőt, valamint a másik fazont is. Lesz a közelben még egy kamera, azt is hatástalanítsad, majd mássz fel a dobozokra, és fuss végig a hídon. A végén célozd be a gázolajtartályt, azután eressz bele egy golyót. Naccerű...(tapsi-tapsi) Menj le és nyisd fel a csapóajtót. Intézd el a katonát, aztán várd meg a következőt, de azt már ne bántsd, inkább (mosolyogj rá...) kövesd, egészen a főnökéhez. Persze vigyázz, hogy ne vegyen észre. Első ajtó kódja: 1456, fel a lifttel, második ajtóé: 1834, utána jobbra, végül a harmadik ajtóé: 7921. Miután kibeszélgetted magad, kapd el a fickót hátulról, de ne bántsd. Szedd ki belőle erőszakkal, amit tud, használtasd vele a gépet, végül menekülj ki. A tűz végig behatárolja, hogy merre is kell menned, ezért nem lesz probléma. A lépcsőházban mássz ki az ablakon, azután pedig irány a helikopter... Már csak egy küldetés van hátra...

KÜLDETÉS 9: A LEZÁRÁS

Hmmm...izgalmas kezdés, mássz, valamint ugrálj egészen addig, amíg el nem jutsz egy csőig. Irány felfelé. Odafent könnyen megszabadulhatsz mindenkitől, nézz jól körbe, mert a toronyban is van valaki. A labirintusban (itt is vár rád valaki...) juss el a nagykapuig, a túloldalon álló őrt pedig nyugodtan lődd fejbe, nem fogjuk elmondani senkinek. Az ajtó nyitásához szükséges kód: 2126. Irány balra, az ajtó melletti kis ablakon csusszanj be. Fel a lépcsőn, majd át a terem másik végébe. Ahogy elkezded nyitogatni a bezárt ajtót (az álkulccsal persze...), egyből bejön két őr. Ha észrevétlenül leütöd őket, mehetsz is tovább, de ha észrevesznek, megérkezik a harmadik katona is. Szóval ügyes legyél. Séta vissza, aztán nézz be a bal oldali nagyajtón. Használd valamelyik szemüveged a lézerek észrevételéhez. A lépcsőnél pedig ugord át az első négy fokot, mert azok is riasztanak. A bejárat túloldalán négyen is várják a megváltó halált, ne csalódjanak hát. Nyomás egy emelettel feljebbre, a kód pedig: 70021. Újabb négy kihívó érkezik. Hatástalanítsd a lámpákat, és utána már lehet céllövöldézni. A bal oldali második folyosón lődd ki a kamera melletti lámpát a továbbjutáshoz, nyisd fel a zárt ajtót, várd meg a megfelelő időpontot, azután szaladj át a lézerek között...alatt...őőő...fölött... A belépő őrt vond ki a forgalomból, valamint használd a gépet. Vissza a nagyterembe, fel a végébe, a nagyajtóhoz. Az őrt, na meg a kamera melletti lámpát ki kellene lőni, nyomás tovább, a kód: 66768. A három strázsáló katonát gyilkold le, aztán használd a liftet. Most egy picit nehéz rész következik. Jó pár katona meg fog támadni és ugye neked ezt nem szabad hagyni. Tanács: szaladj a lépcső jobboldalán lévő szekrény jobbjára, lődd le a kettőt, amelyik kijön, majd fedezékbe bújva kapd el a többit is. Ha sikerült, fuss, de a folyosón, ahol feljöttek. A pincében kapd el N. bácsit és használd a retinaleolvasónál. Katonák fognak rátok törni, de te ne foglalkozz semmivel, hozzá se érj az irányítóhoz. Maradj szépen nyugton, majd ha a társad lekapcsolta a világítást, kezdhetsz irtani. Most vissza a könyvtárba, ki a nyitott ajtón. Lopakodj végig a kertben, majd mássz fel a csövön, és irány be az ablakon. Lődd ki N.-t az ablakból...ha esetleg elfogyott a töltényed, találsz belőle a párkányon. A berontó katonát lepd meg egy fejlövéssel („Ünnepelj ma velünk...ünnepelj ma velünk..."), azután távozz azon az ajtón, amelyiken ő bejött. Használd a lépcsőt, valamint figyeld az ebédlő bejáratát. ÖLJ!!! Ne menj ki, hanem mássz fel a bal oldali szekrényre, onnan viszont ugorj át az erkélyre. Lopakodj be, innen meg már csak két dolgot tehetsz. Vagy lemészárolod mind a négy szerencsétlent, vagy vaddisznó módjára nekirontasz a lenti ajtónak... Az eredmény ugyanaz... VÉGE

No...ugye milyen jó volt? Szerintem felejthetetlen...köszönöm Rapcsák Balázs barátomnak a segítséget, valamint Tom Clancy bácsinak és az UBI SOFT-nak ezt a zseniális mestermunkát...

BÖJTÖS GÁBOR

GETAWAY VÉGIGJÁTSZÁS - DC CARTER TÖRTÉNETE

13. THE BARGAIN BASEMENT

Odassál: Frank „cziki" Carter a volán és a cébé mögött! Igen, ez a nyomott fejű, koptatott farmerjakós fazon a Getaway második főhőse – ne ítélj azonban elsőre! Carter nyomozó több sörétet lőtt, mint Mézga Géza bakot. Igen, poén volt – bocs, ha nem jött be. Carter felügyelő küldetései során komolyabb hangsúlyt kapnak a tűzharcok, sőt azok átlagos teljesítése ideje is jócskán kitolódik. A nagyobb, fedezékekkel gazdagon szórt területek megtisztítása ezzel együtt is kitűnő mulatság. Első feladatunk a Hammond-rajtaütés következtében szállodába menekült Jake letartóztatása lesz – harcorientált, nem különösebben trükkös misszió. Tippek: a helyes útirányt a helyenként leleszakadó padlózat jelzi. Lapulj a falhoz, így zökkenő/zuhanásmentesen tudsz átjutni a szakadékokon. A felsőbb emeleteket érintvén csatlakozik hozzád egy rendkívül hatékony rendőri különítmény is, mely segítségével pillanatok alatt lefegyverezheted a sarokba szorított Jake-et. Magyarán bőven jó, ha leállsz az ajtó előtt pihenni, a készenlétisek így is, úgy is leiskolázzák Jake-et. Mindez remek, ám Carter mentora és partnere, Joe életveszélyes sebesülést szenved Jake letartóztatása közben – hát ja, ő nem állt le pihenni az ajtó előtt. Így feladatunk még kollégánk kórházba történő leszállítása lesz – meg se állj a kórházépület parkolójáig. Vagy csak akkor, ha már tényleg nagyon kell. Mint látni fogod, Carter történetének göngyölítése során a közúti rendőri fenyegetettség fogalmán felül állsz, ám légy résen: a játék örömmel méri repeta-alapon a gengsztereket.

14. SHOW SOME REMORSE

Az immár letartóztatásban leledző Jake kénytelen-kelletlen elfüttyenti McCormack Főfelügyelőnek, hogy a Riverside Depotba hamarosan nagy tételben érkezik a korrumpált krekk. (Érdekes, a Word nem húzta alá. :o) Feladatod így a Riverside rakpart megközelítése, majd az ott sündörgő, egyértelműen társadalomellenes elemek kiiktatása lesz. Mint látni fogod, van itt két, összevissza cikázó rakodógép, melyek szíves-örömest gyártanak fasírtot a gyanútlan játékosokból. Elmondom a trükköt: ha vészesen közel jár valamely gépszörnyeteg, csak állj be a legközelebbi sarokba. Találsz bőven a konténerek között. A gépek a sarkokat – nem érik el. Szóval a környező konténerek mentén fokról-fokra közelebb lövöldözheted magad a rakpart északkeleti szegletében parkírozó mikrobuszhoz, melyben megleled a banda vezérét. A letartóztatás automatikusan történik – megint jók voltunk.

15. DISTURBANCE IN SOHO

Egy Mark Hammond nevű, tajtékzó alak az imént lobbantotta lángra a Republic Éttermet – a körzetben tartózkodó bandatagok tetemes hányada a helyszínre vonult, konklúzió: ezekben a pillanatokban is háborús állapotokhoz fogható tűzpárbajt vívnak a kivezényelt rendőri erőkkel szemben. Feladatod nagyszerű, ám korántsem egyszerű: állj a csetepaté kellős közepébe, s akkor már döntsd is azt el a rendfenntartók javára. Ne rohanj fejjel a vasba – mielőtt kiszállnál autódból, kétszer-háromszor feltétlenül kínáld meg a gengsztercsoportosulásokat, amúgy maxigázon. Kifejezetten jól jön egy kigyulladt, az utca közepén keresztbe fordult rendőrautó – ha ezt jó oldalról kapod el, az égő gépjármű gengszterek tucatjait lapítja halálra, hogy aztán vacak húsuk a lángok bűzös martalékává válhasson muhahááááá! Tudnod kell, hogy ez afféle Last Man Standing küldetés. Így a misszió sikeres teljesítéséhez az utolsó gaztevőt is meg kell(ene) fosztanod nyamvadt életétől. Kiegészítés: nálam egy marcona néger maradt utoljára, ki a szövetséges hullahegyek tényszerű konstatálását követően – megadta magát. Agyonlövés helyett lezúztam with shotgun tus, s ez működött – cselekedjetek így ti is.

16. PAINTING THE TOWN RED

Kronológiailag most ott tartunk, mikor Hammond kidobja a halálra vert kínait a fater ajtaja elé – a Republic Étteremtől így már robognatunk is át az onnan kétpercnyi távolságra eső Kínai Negyedbe, ahol valóságos vérfürdő folyik már. Az előző misszió során szerzett tapasztalataidat itt dupla hatékonysággal kell kamatoztatnod. Nem hiszed? Akkor csak próbáld megcsinálni. Nem megy, mi? Ne csüggedj, nem te vagy tehetségtelen – ez ugyanis egy átverős küldetés. A konfliktus java a Kínai Negyed északi részéről nyíló parkolóházban folyik, lépteidet így arra irányítsd. A parkolóházban újabb Last Man Standing misszió vár rád. Tipp jön: ha csak lehetőséged adódik rá, mindig menj lefelé, s lefelé legyen az, amerre te mész. Bizonyos alszinten hatékony rendőri erők is csatlakoznak hozzád, sőt pár autót is használatba vehetsz itt. Ha minden bajkeverőből multifunkcionális szitát gyártottál, nyugtázd diadaladat elégedett, középnyújtott bődüléssel. Így tettem én is, remek érzés. Tarts öt perc szünetet.

17. ESCORT DUTY

Emlékeztek még Mark Hammond furgontolvajlására? A kérdéses jelenetet most rendőrtestben éljük meg – remek móka lesz. Feladatunk az előbbi tömeggyilok nyomán rendőrségi furgonba csoportosított gazfickók útjának biztosítása lesz. A küldetés megkezdésekor azonban egy fekete terepjáró érkezik jobbról, mely szabotálni kívánja a gyanúsítottak leszállítását. Módosult objektíva: iktasd ki a terepjárót. Missziónk egyedüli nehézségét a szekeret kormányzó Michael Schumacher „seholsenemvagy" típusjelű vezetéstechnikája jelenti, ki boszorkányos mutatványokat vállal be London utcáin. Egyetlen perspektívád: jól utolérni és jól szétzúzni a terepjárót. A célobjektum előre megírt úton s tempóban halad, így bizonyos egyenesekben/leágazásoknál végül könnyedén oldalba kaphatod. Ha már szökik a kartellgáz, add meg neki a kegyelemdöfést. Úgy. Nincs más hátra, mint visszacsatlakozni a konvojhoz, majd végignézni Hammond és Carter első, jóllehet közvetettnek mondható találkozását.

18. THE VIGILANTE

McCormack főfelügyelő érdekes módon két újoncot küldött a darázsfészekbe – nevezetesen a Triádok feltételezett droglaborjába. A főfelügyelő felfüggesztett Carter nyomozót, hivatkozván annak ramboid ügyintézésére – ennyi azonban éppen elég nekünk, hogy magunk is tiszteletünket tegyük a droglaborban. Mindenekelőtt el kell autóznod a célépülethez – a környező, nyitott sikátoron át már megközelítheted a rejtekhelyet. A purdé számodra releváns szekcióját a legfelső emeleten találod, ahol katonasorban állnak a masszívra tenyésztett kannabisz ültetvények. A kibontakozó tűzharc közben s ürügyén feltétlenül lődd szét a kémcsöveket is, így tűz keletkezik – jajajaj, oda a sok mák, oda a sok gyros. A labor hátsó szekciójában megtalálod az elfogott és megkezelt verebeket is, kik kiszabadításával teljesítetted feladatodat.

19. STALKING MCCORMACK

A lángra lobbant drog híre gyorsvonati sebességgel terjed – odakint már egészen szigorú tűzharc van kialakulóban a hátra maradt Triád erők és a vehemens konkurencia között. Ez nekünk nagyon jó, lőjék csak egymást halomra a parasztok – így a kereszttűzön való áthaladás helyett a hátsó kijáraton célszerű távoznunk. Útirány: lépcsőn le, majd az udvarra vezető ajtótól jobbra be a sikátoron át. Carter itt már gyanítja, hogy McCormack egyszerre két kapura játszik – feladatunk lekövetni, majd kifigyelni a főfelügyelőt. Nos, McCormack kocsijának azonosítása a Carter sztori legtréfásabb missziója – a kapitányságra érvén ugyan bekapcsolódnak a vészvillogók, ám a képernyőn lévő 5-6 autó közül kéne megállapítanod, melyik is lehet a főfelügyelő kocsija. Nem merném biztonállítani, hogy ez mindig így történik, ám nálam McCormack egy bordó Opelt választott. Akárhogy is, a vészvillogók aktivitása jelzi számodra, mikor vagy a célobjektum közelében – ám túlzottan közel merészkedned a főfelügyelő autójához nem szabad, ekkor ugyanis kiszúr téged. McCormack egy raktárépületnél parkírozik le, ahol kb. tíz kamionra való lopott híradástechnikai cfuccfhos végett: fény derül kétes üzelmeire. A misszió voltaképpen színjáték: miközben McCormack és a gengszterek a nyálukat verdesik, végig kell lopakodnod a hangáron – egészen az átellenes szegletig. Itt találsz egy emelvényt. Úgy vettem észre, az ezen történő áthaladás indukálja a forgatókönyv lapoztatását, mely esetünkben a lépcsőknél posztoló két gengszter távozását jelenti. Előfordulhat, hogy valami kósza gengszter háta mögé kerülsz – csapd le tussal, ám semmi esetre se kezdj lövöldözni. Ha lövöldözöl, buktad a küldetést. A lépcsőn feljutván kihallgathatod McCormack telefonját – a főfelügyelő megbízást ad a kórházban fekvő Joe meggyilkolására. Megyünk is, és jól megvédjük az embert. A kórház érintése ezúttal már nem elég, a második emeletre kell feljutnod. Mikor megkapod az irányítást, szerezz autót és kiindulási pontodtól jobbra !!! indulj el. Ezen a főúton haladván gyorsan eléred a kórházat, így lesz elég időd Joe megtalálására is – a rendőrségi őrizettel biztosított szobában fekszik.

20. DO THE WORLD A FAVOUR

Joe elmondja, hogy Jolston bebörtönzéséhez kőkemény bizonyítékokra lesz szükségünk, egyúttal McCormack haláláról is beszámol. A veterán zsaru szerint érdemes útba ejtenünk a Scoresby utcai értékmegőrzőt – hegyben állnak ott a Jolston iratok. Mielőtt elindulhatnánk, még ki kell ürítenünk a kórházból McCormack büntetőkülönítményét. Hosszas fight következik az épület minden emeletén, minden szegletében – elsőként a legfelső szintet biztosítsd, itt fekszik a partnered. Lesz itt még egy rendkívül brutális, pohos boss is. Vagy hét tárat beleeresztettem, de nem akarta bedobni a törülközőt – végül le kellett züznom tussal, abból már egy is elég volt neki. Ha végeztél a gonoszokkal, meg se állj az értékmegőrzőig. Tisztítsd meg a terepet, járd be a szobákat – egyikükben Carter automatikusan megleli az iratokat.

21. THE JOLSTON FILES

A feljegyzésekből végre egyértelműen kiderül, hogy Jolston megtermett pók módjára terpeszkedik egész London felett, érdekeltségei epres joghurttól kezdve kábítószeren át egészen a fegyverkereskedelemig terjengnek. Carter nyomozó epikus elhatározásra jut: felszámolja az egész Jolston birodalmat – ITT kezdi.

Menj el az áruházhoz! Lapulj a kapu falához! Várd meg, míg az őrök elmennek! Óvatosan közelítsd meg az autó előtt posztoló őrt, majd csapd le tussal! Folytasd utadat befelé! A lépcső mellett posztoló őrt zúzd le tussal! Fújd ki magad! Folytasd utadat, majd az ajtó mellett lapulj a falhoz! Várd meg, míg a három beszélgető őr szétszéled! Maradj még a fal mellett! Várd meg, míg a zöldruhás őr elmegy előtted az ajtón át! Szaladj be a hangárba! Lapulj a bal oldali ládakupac mögé! Kémlelj most balra. Várd meg, míg a két őr szétszéled! Indulj a bejárati ajtóval szemközi ajtó felé, majd lapulj a falhoz! Ha szükséges, észrevétlenül mozdulj ki a fal síkjából egészen addig, míg a bent lévő őrök el nem kezdenek beszélgetni! És akkor aztán: várd meg, míg a bent lévő őrök befejezik beszélgetésüket! Lépj be! Közelítsd meg a keleti ablak előtt posztoló őrt, majd csapd le tussal! A dobozok mögül most már ráláthatsz a pincelejárat előtt álló őrökre. Várd meg, míg egyikük lemegy a pincébe! A hátra maradt őrt zúzd le tussal! Folytasd utadat lefelé! Lapulj a falhoz! Settenkedj a fal jobb oldali sarkába, majd várd meg, míg a két őr befejezi beszélgetését! Légy résen! Lopakodj serényen az ápolatlan őr után! Várd meg, míg megáll! Zúzd le tussal!

22. MEET MARK HAMMOND

Ezúttal Carter bőréből élheted meg mind a Hammonddal való találkozást, mind az áruházból történő lelécelést. A kivezető út ugyan elég rövid, viszont tonnányi gengszter szakad a nyakadba. Légy agresszív, légy kíméletlen – így percek alatt kitörhetsz még a gyűrűből. Légy óvatos, és minden oldalról bekerítenek. Feladatunk innentől Jake lekövetése a raktárba. Nos nem kizárt, hogy itt egy bug van – az első őr lecsavarintása után kövesd a dobozokat. Itt újabb őrre leszel figyelmes, ki laza köralakzat nyomán haladva biztosítja a terepet. Erre alkalmas pillanatban kerülj mögé, és csapd le – probléma (?) azonban, hogy a küldetés ezen ponton teljesítetté válik. Mint látni fogod, a hátra maradt Carter küldetésekben már a mezítelen tűzharc dominál.

23. SHOWDOWN WITH JAKE

Jake a raktárból egyenesen a Sol Vita fedélzetére menekül, nála figyel a bomba távirányítója is. Carter és Hammond megállapodnak – Mark a fiáért, a felügyelő pedig Jake-ért indul a teherhajóra. A Sol Vita megközelítése után érdemes lesz rögtön a hajótest jobb oldala felé nyomulnod, itt találod ugyanis – persze számos gorilla védelmében – Jake-et. A célszemély konkrét kivégzése már nem jelent különösebb nehézséget, lévén a gonosz bácsinak esze ágában sincsen elhagynia a területet. Maradj az emelvény közelében – takarásából elő-elő tüzelve szétlőheted a szemét Jake fejét.

24. LAND OF HOPE AND GLORY

Utolsó feladatod elmenekülni a perceken belül apró darabokra robbanó Sol Vita roppant vasbendőjéből. Szerencsés módon elég, ha a fedélzetre feljutsz – a kivezető út megegyezik azzal az úttal, melyen még Hammondot irányítva közelítetted meg a Sol Vita kajütjét. Jó akkor vagy, ha a felfelé vezető lépcsőkön át kisebb doboz-labirintusba torkollik utad. Kövesd az útvesztő jobb oldali falát. Itt lődd szét a szemközti hordókat, iktasd ki a jobb szélről buzgón rád lövöldözgető urat, majd tárazz ki – ez nagyon fontos, ellenkező esetben öt-hat lövés még, és elfogy a muníciód. Az imént kilőtt fickótól már elveheted csurig tömött fegyverét, s így már lekaszálhatod a bal oldali beugró fogadóbizottságát. Ne is menj tovább, végtére is innen tudsz kijutni – tipli befelé az ajtón. A gépházban akad még két-három gengszter, ám ők legalább olyan fokú vehemenciával lövik egymást, mint téged – beléjük kötnöd így még akkor sem célszerű, ha netán elkapott volna egy-egy kósza golyó. Irányítsd lépteidet felfelé, felfelé, és felfelé – alig pár lépés csupán a fedélzet. A misszió időre megy, sőt nem is kapsz túlzottan sokat belőle. Egy tipp: bukfencből közelítsd meg a lépcsőket, a hatás rendkívül jassz. Második tipp: soha ne kezdj el dohányozni, mert annál nehezebb lesz lemondanod róla.

EXTRA FEATURES

A Getaway Free Roaming opciója végett – melynek elvileg csak most szabadna megnyílnia, valójában azonban már régóta hozzáférhető – időlimit s egyéb korlátok nélkül barangolhatjuk be London utcáit – a játék létrehozói számtalan titkot rejtettek el fő, és mellékutakon egyaránt. Kedvcsináló jön: nézz szembe Madam Tusaude panoptikumával, majd fordulj balra. Pár lépésnyire innen egy bivaly fekete Lotust találsz. Az NPC Parkolóházban – itt került sor a kínaiakkal való leszámolásra – békeidőben egy csúcskategóriás Saab Turbot lelhetsz. Végül: kövesd a laktanya körüli utat déli irányba – hogy merre is van dél, azt az ide csatlakozó Bayswater út keleti fekvéséből tudhatod. Hamarosan házakba torkollik az út – az egyik kihajtóján egy mikrobuszt láthatsz. A ház garázsából egy irgalmatlanul gyors Gokartra és egy Lotus-ra tehetsz szert. Az értékmegőrző két autót is rejt – egyikük egy fullra tunningolt Dodge Viper, a másik pedig egy Lamborghini. Én ezt vinném. Mindez rövid kedvcsináló csupán, melyből láthatod: a Getaway negyven négyzetkilométernyi Londonja még számos érdekességet tartogat. Vesd magad beléjük, mi baj lehet?

by gyz

PLAYSTATION 2 ÉS XBOX CSALÁSOK

BLOODRAYNE (XBOX)

Isten mód:
Üsd be ezt: TRIASSASSINDONTDIE kódnak, hogy megnyisd a "God Mode" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Életerő visszaállítása:
Üsd be ezt: LAMEYANKEEDONTFEED kódnak, hogy megnyisd a "Restore Health" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Bloodlust feltöltése:
Üsd be ezt: ANGRYXXXINSANEHOOKER kódnak, hogy megnyisd a "Fill Bloodlust" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Time Factor:
Üsd be ezt: NAKEDNASTYDISHWASHER-DANCE kódnak, hogy megnyisd "Time Factor" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Pályaválasztás:
Írd be ezt: ONTHELEVEL kódnak, hogy megnyisd a pályaválasztó menüt. Ha jól csináltad, megerősítő üzenet kapsz. A főmenüben tartsd nyomva a B-t, aztán nyomd meg az A.-t, hogy előcsald a pályaválasztó menüt.

Louisianai titkos pálya:
Írd be ezt: BRIMSTONEINTHEBAYOU kódnak, hogy megnyisd a "Louisiana Secret Level" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Ellenfelek megfagyasztása:
Írd be ezt: DONTFARTONOSCAR kódnak, hogy megnyisd a "Enemy Freeze" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Fegyverek bemutatása:
Írd be ezt: SHOWMEMYWEAPONS kódnak, hogy megnyisd a "Show Weapons" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Megnövelt hiper-szuper-ultra brutalitás:
Írd be ezt: INSANEGIBSMÓDGOOD kódnak, hogy megnyisd a "Gratuitous Dismemberment" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Juggy:
Üsd be ezt: JUGGYDANCESQUAD kódnak, hogy megnyisd a "Juggy" opciót a cheat menüben. Ha jól csináltad, megerősítő üzenetet kapsz.

Üzenetek a fejlesztőktől:
Nyomasd be a lenti kódok valamelyikét, és vicces üzeneteket kapsz a fejlesztőktől.
TERMINALREALITYRULES
ALBATROSS
EAST DUCK
IAMNAKED
IAMANGRY
IEATDUCK
NAKEDHOOKER
SATANRULES
TERMINALREALITYISCOOL
TERMINALREALITYISLAME
UVULA
XXX

TIMESPLITTERS 2 (PS2/XBOX)

A. Bónuszok a sztori-módban:

1853 Wild West pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Colonelt

1895 Notre Dame Paris pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Notre Dame-ot

1920 Aztec Ruins pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Stone Golemet

1932 Chicago pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Big Tony-t

1972 Atom Smasher pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Khallos-t

1990 Oblask Dam Siberia pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Mutant Timesplittert

2019 NeoTokyo pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Sadakot

2280 Return to Planet X pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Ozor Mox-ot

2315 Robot Factory pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Machinistet

2401 Space Station pálya megnyerése:
Nyerd meg a fenti pályát medium nehézségi szinten, és megkapod játszható karakternek az arcade módban Reaper Splittert

B. Arcade Leauge bónuszok

Nyerd meg a jelzett pályákat (ahol bronz/ezüst/arany/platina minősítés kell, azt jelöljük), és viheted a lenti bónuszokat:

Arcade League (Amateur) bónuszok:

Beginners Series
Adios Amigos!: Hector Babosal, Lean Molly (Arany)
Casualty: Dr. Peabody, Crypt Zombie (Arany)
Top Shot: Hangar Level, Sgt. Shock, Elimination mód (Arany)

Mód Madness
Chastity Chased: Regeneration mód (Arany)
Shrinking from the Cold: Private Sand, Sgt. Slate, Shrink mód (Arany)
Scrap Metal: Scrapyard, Chassisbot (Arany)

It's A Blast
Night Shift: Sentry bot, Leech mód (Arany)
Spoils of War: Meezor Mox, Thief mód (Arany)
Demolition Derby: Male Trooper, Female Trooper, Robot Factory Level, Vampire Mód (Arany)

Too Hot to Handle
Monkey Immolation: Crispin, Flame tag (Arany) Disco Inferno: Louie Big Nose, Lt. Wild (Arany) Burns Department: Undead Priest, Nightclub, Virus mód (Arany)

Team Series A
Club Soda: Slick Tommy, Jimmy Needles (Arany)
Station Stand: Lt. Shade, Zones mód (Arany)
Men in Gray: Accountant, Kawer, Assault mód (Arany)

Arcade League (Honorary) bónuszok:

Maximus
Cold Corpse Caper: Cyber Fairy, Gargoyle (Arany)
Killer Queen: Leo Krupps (Arany)
R109 Beta: Ufopia, Gladiator mód (Bronz), Roman Hat, Lt. Chill (Platina)

Elimination Series
Baking For The Taking: Chinese Chef, Gingerbread Man (Platina)
Brace Yourself: Braces, Trooper Brown (Arany)
Starship Whoopers: Chinese, Monkey Assistant, Trooper Black (Arany)

Burns 'n Bangs
Chinese Burns: Calamari, Chef Hat (Platina)
Snow Business: Snowman, Trooper Grey (Arany)
Rocket Man: Venus Star, Capt. Sand, Duckman Drake (Arany)

Outnumbered, But Never Outpunned!
Someone Has Got To Play...: Capt. Night (Arany)
Time to Split: Barby Gimp, Scourge Splitter (Arany)
Can't Handle This: Chasm, Hatchet Sal, Handyman (Arany)

Team Series B
Hack A Hacker: Krayola, Milkbaby (Arany)
Rice Cracker Rush: Riot Officer, The Master (Arany)
Superfly Lady: Capt. Pain (Arany)

Arcade League (Elite) bónuszok:

One Shot Thrills
Babes in the Woods: Jo-Beth Casey (Arany)
Double Bill: Beetleman, The Impersonator (Arany)
Nikki Jinki Bricky: Nikki, Jinki (Arany)

Duel Meaning
If I'm Ugly-You Smell!: Mikey Twoguns, Jared Slim (Platina)
Golem Guru: Kypriss, Fat Characters (Platina)
Aranyen Thighs: High Priest, Aztec Warrior (Platina)

Frantic Series
Hangar's Hat's Off!: Henchman, Dark Henchman (Arany)
Can't Please Everyone...: Maiden, Changeling (Arany)
Big Top Blowout: Mr. Giggles (Ezüst), Stumpy (Arany)

Team Series C
Bags Of Fun: Ringmistress, Big Hands, Lassított felvételben előadott meghalás (Arany)
They're Not Pets!: Baby Drone, Bear (Arany)
Nice Threads: Small Heads, Compound pálya (Bronz), R-One-Oh-Seven (Arany)

Sincerest Form Of Flattery
Aztec The Dino Hunter: Dinosaur (Arany)
Half Death: Drone Splitter (Arany)
Dead Fraction: Jebediah Crump (Ezüst)

C. Challenge bónuszok

Glass Smash
Pane In The Neck: Rotating Heads (Arany)
Bricking It: Brick Weapon (Arany)
Stain Removal: Hunchback (Ezüst), Nothing (Arany)

Behead The Undead
Fight Off The Living Dead: Sewer Zombie (Arany)
Sergio's Last Stand: Sergio (Arany)
Day Of The Dammed: Feeder Zombie (Ezüst/Arany)

Infiltration
Silent, But Deadly: Viking Hat (Arany)
Trouble At The Docks: Pirate Hat (Arany)
Escape From NeoTokyo: Big Ears Hat (Arany)

Banana Chomp
Gone Bananas: Private Coal (Arany)
Monkey Business: Private Poorly (Ezüst), None (Arany)
Playing With Fire: Wood Golem (Ezüst)

Cut-Out Shoot-out
Take 'em Down: Ample Sally (Arany)
Fall Out: Marco the Snitch (Arany)
Pick Yer Piece: Sgt. Rock (Arany)

Timesplitters "Story" Classic
Badass Buspass Impasse: Badass Cyborg (Arany)
But Where Did The Batteries Go?: R One-Oh-Seven (Platina)
Hit me Baby One Morgue Time: Cropolite (Arany)

Monkeying Around
Simian Shooter: Insect Mutant (Ezüst)
Monkey Mayhem: Lola Varuska, Mischief (Platina)
Dam Bursters: Robofish, Circus pálya (Arany)

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (PS2)

A gombok után zárójelbe tett szám azt jelöli, hogy az adott gombot többször (értelemszerűen annyiszor, ahányszor írva vagyon ;-)) kell megnyomni a sikeres bevitelhez:

Életerő feltöltése:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög, Le, X, Fel. A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat.

Munició feltöltése:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: X, Le, Háromszög, Fel. A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat

Plusz 1000 tapasztalati pont:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: X, Le(3). A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat.

Level 2 skillek:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Kör, Jobb, Kör, Jobb. A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat.

Level 4 skillek:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög, Fel, Háromszög, Fel. A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat.

Level 6 skillek:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Négyzet, Bal, Négyzet, Bal. A kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült a cheat. Többször már nem írom: minden esetben a kardcsapás hangja jelzi, hogy sikerült e a csít bácsi! ;-)

Level 8 skillek:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: X(2), Le(2).

Sebezhetetlenség:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög, Négyzet, X, Kör.
Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Végtelen távolsági fegyver:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Négyzet, Kör, X, Háromszög. Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Pusztító támadások:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Négyzet(2), Kör(2)..Tartsd nyomva a Háromszöget a harcok alatt – ekkor tudsz pusztító támadásokat elsütni.. Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Az összes kombó:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög, Kör, Háromszög, Kör. Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Ellenfelek lekicsinyítése:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög(2), X(2). Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Játék belassítása:
Pauzáld le a játékot, tartsd nyomva a L1 + L2 + R1+ R2-t aztán add be ezt: Háromszög, Kör, X, Négyzet. Csak akkor tudod használni, ha egyszer már végignyomtad a játékot!

Tower Of Orthanc pálya:
Vidd el a játékot bármelyik karakterrel a tizedik szintig.

Fangorn és Tower Of Orthanc háttérképek:
Teljesítsd a Fangorn's Forest pályát bármelyik karakterrel.

Rohan és Helm's Deep háttérképek:
Teljesítsd a Plains of Rohan pályát bármelyik karakterrel

Fellowship Of The Ring háttérképek:
Teljesítsd a Balin's Tomb pályát bármelyik karakterrel

John Rhys-Davis interjú:
Játssz Gimli és vidd el az ötödik szintig.

Orlando Bloom interjú:
Játssz mint Legolas, és vidd el az ötödik szintig.

Viggo Mortenson interjú:
Játssz mint Aragorn, és vidd el az ötödik szintig.

Játssz Isildurként:
Játszd végig a Tower Of Orthanc pályát bármelyik karakterrel: ekkor megkapod Isildur játszható karakterként. Miután végignyomtad vele a Tower of Orthancot, tizedik szintűként tudsz vele nyomulni bármelyik pályán.

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING(XBOX)

Végtelen Gyűrűhasználat Frodonak:
Gyorsan nyomd meg a következőt: Y, B, A, B, Y, X a játék alatt, ha éppen nincs akció. Egy üzenet értesít a kód helyes használatáról

Végtelen mágia Gandalfnak:
Gyorsan nyomd meg a következőt: X, Y, A, X, B, X a játék alatt, ha éppen nincs akció. Egy üzenet értesít a kód helyes használatáról

Végtelen muníció a fegyverekhez:
Gyorsan nyomd meg a következőt: X, B, Y, A, X, B a játék alatt, ha éppen nincs akció. Egy üzenet értesít a kód helyes használatáról

Végtelen életerő:
Gyorsan nyomd meg a következőt: Y, A, X, B, A, Y a játék alatt, ha éppen nincs akció. Egy üzenet értesít a kód helyes használatáról

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2(PS2)

Megjegyzés: a csalásokat nem lehet elmenteni, ergo hiába csíteled be az adott autót, az a mentés után nem fog megmaradni – újra be kell írni hozzá a kódot. A zárójeles számok ismételten a szükséges gombnyomások számát jelölik.

Aston Martin V12 Vanquish:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R2, Jobb, R2, Jobb, Háromszög, Bal, Háromszög, Bal. Üzenetet kapsz, ha sikerült – ez minden csalás esetében így van, ergo többször nem írom le.

BMW Z8:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Négyzet, Jobb, Négyzet, Jobb, R2, Háromszög, R2, Háromszög

Chevrolet Corvette Z06:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Bal, R2, Bal, R2, L1, R1, L1, R1
Alternatív út: teljesítsd a Hot Pursuit Event 13-at.

Chevrolet Corvette Z06 Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Négyzet, Jobb(3), R2, R1(2), Jobb

Dodge Viper GTS Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, L2(3), Jobb, Háromszög(2), L2
Alternatív út: szedj össze 2 millió pontot és megkapod NFS Edition Dodge Viper GTS-t.

Ferrari 360 Spider:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R2, Négyzet, R2, Négyzet, Háromszög, L2, Háromszög, L2

Ferrari 360 Modena Challenge Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Bal, Négyzet(3), R1, L2(2), Négyzet

Ferrari F50:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, Háromszög, L1, Háromszög, Jobb, L2, Jobb, L2
Alternatív út: nyomj végig egy nyolckörös versenyt úgy, hogy minden körben te vagy az első helyen (World Racing, Challenge, Single Race, Advanced).

Ferrari F50 Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Háromszög, L1(3), Bal, Jobb(2), L1

Ferrari F550:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, Négyzet, L1, Négyzet, Jobb, R1, Jobb, R1

Ford Pursuit Mustang Cobra R:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, R2, R1, R2, R1

Ford TS50:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Jobb, Bal, Jobb, Bal, R2, Négyzet, R2, Négyzet

HSV CoFele GTS:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, L2, L1, L2, R1, Háromszög, R1, Háromszög

Lamborgini Diablo 6.0 VT:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Jobb, R2, Jobb, R2, R1, L1, R1, L1
Alternatív út: szedj össze 2.5 millió pontot, és tied az NFS Edition Lamborghini Diablo.

Lamborghini Murcielago:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, R2(3), Bal, Négyzet(2), R2
Alternatív út: szedj össze 3 millió pontot, és tiéd a NFS Edition Lamborghini Murcielago.

Lotus Elise:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Háromszög, R2, Háromszög, R2, Bal, Négyzet, Bal, Négyzet

McLaren F1:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Háromszög, L1, Háromszög, L1, R1, Bal, R1

McLaren F1 Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Bal, Háromszög(3), L2, Négyzet(2), Háromszög
Alternatív út: szedj össze 4 millió pontot, és tiéd az NFS Edition McLaren F1.

McLaren F1 LM:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Négyzet, L1, Négyzet, L1, Háromszög, Jobb, Háromszög, Jobb

McLaren F1 LM Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R1, Négyzet(3), R2, Bal(2), Négyzet
Alternatív út: szedj össze 5 millió pontot, nyerd meg a World Championshipet, és tiéd a NFS Edition McLaren F1 LM.

Mercedes CLK GTR:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R2, R1, R2, R1, Bal, Háromszög, Bal, Háromszög

Mercedes CLK GTR Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Háromszög, Bal(3), L1, L2(2), Bal
Alternatív út: szedj össze 4.5 millió pontot és tied az NFS Edition Mercedes CLK GTR.

Porsche Carrera GT:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1, R2, R1, R2

Porsche Carrera GT Need For Speed edition:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R2, Háromszög(3), R1, Négyzet(2), Háromszög
Alternatív út: szedj össze 3.5 millió pontot és tiéd az NFS Edition Porsche Carrera GT.

Monochrome (fekete-fehér) grafika:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R1, L1, Bal, Háromszög, Bal(3), L1.

Ködös verseny:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Háromszög, Négyzet, Jobb, R2, Jobb(3), Négyzet

Motion blur (azaz elmosott kép):
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L2, L1, R1, Négyzet, R1(3), L1

Króm festés a kocsikon:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L2, R2, Bal, Négyzet, Bal(3), R2

Championship Event 31:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: L1, Négyzet, R2(3), R1, L1

Ultimate Racer Event 31:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Jobb, Négyzet, Bal(3), R2, Bal, Négyzet

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (XBOX)

Alpine Trail pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 22-t.

Alpine Trail pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 15-öt.

Ancient Ruins II pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 12-t.

Autumn Crossing II pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 14-et.

Autumn Crossing pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 17-et.

Calypso COast II pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer 26-ot.

Calypso Coast pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 10-et.

Coastal Parklands pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 4-et.

Desert Heat II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 25-öt.

Fall Winds II pálya behozása:
Compete Championship Event 24-et.

Island Outskirts II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 8-at.

Mediterranean Paradise II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 14-et.

National Forest 2 pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 6-ot.

National Forest pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 1-et.

Outback II pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 25-öt.

Outback pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 11-et.

Palm City Island II pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 29-et.

Palm City Island pálya behozása:
Teljesítsd a Ultimate Racer Event 28-at.

Rocky Canyons II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 9-et.

Rocky Canyons pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 27-et.

Scenic Drive II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 6-ot.

Tropical Circuit II pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 28-at.

Tropical Circuit pálya behozása:
Teljesítsd a Championship Event 29-et.

HITMAN 2: SILENT ASSASIN (PS2)

Pályaválasztás:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: R2, L2, Fel, Le, Négyzet, Háromszög, Kör

Pálya kihagyása:
Nyomd meg a következőket: R2, L2, Fel, Le, X, L3, Kör, X, Kör, X a játék alatt. Ha rögtön a pálya legelején csinálod (marha gyorsan!) akkor Silent Assasin minősítéssel fejezed be a küldetést!

Isten mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, R2, L2, R1, L1

Minden fegyver:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, Fel, Négyzet, X

SMG és 9mm Pistol SD:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: L2, R2, Fel, Le, X, Fel, R2(2)

Teljes életerő:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, Fel, Le

Lethal charge:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, R1, R1

A játék belassítása:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, Fel, L2

Punch mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, Fel(2)

Gravitáció ki/be kapcsolása:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, L2(2)

Bomba mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, Fel, L1

Megaforce mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: R2, L2, Fel, Le, X, R2(2) A pálya újrakezdésekor elmúlik a hatása.

Nailgun mód:
R2, L2, Fel, Le, X, L1(2) játék közben. Poénos csalás, a lövedékek odaszegezik a falhoz az ellenfelet, ha használod.

HITMAN 2: (XBOX)

Pályaválasztás:
Nyomd meg a következőket a főmenüben: Jobb, Bal, Fel, Le, Y, B

Pálya kihagyása:
Nyomd meg a következőket: Jobb, Bal, Fel, Le, A, X, kikk a Bal Analóg-karral, aztán B, A, B, A a játék alatt. Ha rögtön a pálya legelején csinálod, akkor Silent Assasin minősítéssel fejezed be a küldetést.

Isten mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Jobb, Bal, Fekete, Fehér

Minden fegyver:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, X, A

SMG és 9mm Beretta SD:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Bal, Jobb, Fel, Le, A, Fel, Jobb(2)

Teljes életerő:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, Le

Lethal charge:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fekete(2)

A játék belassítása:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, Bal

Punch mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel(2)

Gravitáció ki/be kapcsolása:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Bal(2)

Bomba mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Fel, Fehér

Megaforce mód:
Nyomd meg a következőket a játék alatt: Jobb, Bal, Fel, Le, A, Jobb(2) A pálya újrakezdésekor itt is elmúlik a hatása. :-)

Nailgun mód:
Jobb, Bak, Fel, Le A, Fehér(2) játék közben. Ugyanazt csinálja, mint a PS2-es verziónál.

PRIMAL – ELSŐ VILÁG – SOLUM

(Van egy fontos dolog, amit – ha jól emlékszem – nem írtam le a tesztben. A Primalnek ugyanis elég különleges, számomra rendkívül szimpatikus a sztori vezetése. Négy világot kell bejárnunk, melyeknek mind külön története van, négy megoldandó fő problémával. Nem arról van szó tehát, hogy megyünk, küzdünk/gondolkodunk, jönnek a pályák, közben meg bonyolódik a történet – főhősnőnk nem saját sérelmeit dédelgeti, ahogy ez a legtöbb játékban lenni szokott. Itt van a négy világ, négy teljesen eltérő bonyodalommal. Mi – kis túlzással – detektív módjára fényt derítünk a titkokra, segítünk helyreállítani a Rend hatalmát, aztán a játék végén majd összeáll a nagy globális összkép is és kiderül, mit tartogat hőseinknek a sors.)

(Másik dolog, a „nem 100%-os verzió" problémája. Ne tudjátok meg, mit szívtam ezzel a végigjátszással! Tesztelt változataim ugyanis cirka 5 percenként lefagytak. A változatosság kedvéért egyik itt, másik ott. Néha teljesen ok nélkül, akár a nézelődés gomb megnyomására is. Két gépen nyomtam egyszerre, de még így is megszenvedtem. Remélem, ennek ellenére nem hagytam ki semmit...)

Hol is hagytam abba a tesztben? Ja igen... Jen nem kultiválja annyira ezt a havas helyet, tekintettel „hiányosnak" semmiképp, „nem az évszaknak megfelelő"-nek viszont annál inkább titulálható öltözéke miatt. Nyűgös a kicsike. (Talán nem jött meg a munkanélküli segély?) Hamar kiderül, hogy a Ferai-ok világban nem úgy mennek a dolgok, ahogy kéne. A király még nem adta át – egy ősi gyilkos rituálé keretében, ahol tüzes koronát illesztenek a fejére – felnőtt fiának a trónt, ami a birodalom instabilitásához vezetett. Scree gyanítja, hogy a Káosz erőinek keze van a dologban.

A mozgásról már szóltam a tesztben. (Tudsz külön nézelődni is, az L1 megnyomásával és a bal karral.) Egyelőre semmi más dolgunk, mint hogy megkezdjük késő esti egészségügyi kocogásunkat a gyönyörű havas vidéken. Induljunk meg előre... A Start megnyomásával hozhatjuk be a menüt, amiből jelenleg a térkép a lényeges. Ebben az L1-el tudunk távolítani, L2-vel közelíteni. Nézzük meg legtávolabbról: most a Valley nevű részben vagyunk, a Circle of Kings portál mellett. (Én a menüben semmit nem állítottam át, kivéve a „camera panning" opciót „reversed"-re. Így, ha a jobb karral forgatjuk a kamerát, az arra fog menni, amerre húzzuk. Szerintem kényelmesebb.)

Scree közben bedobja az első adut: mehet ő is elöl, ha úgy akarjuk. Hőseink között tehát a Select gombbal válthatunk. Ha együtt mennek, mindig automatikusan követik egymást, amíg esetleg egy olyan akadályhoz nem érkeznek, amit egyikük vagy másikuk nem tud leküzdeni. (Nekem többször is volt olyan, hogy túl gyorsan szaladtam Jennel, így Scree lemaradt, mondhatni elveszett. Nem tudom, hogy ez miként lesz a végleges verzióban, szerintem mindenképpen érdemes néha hátra nézni, nem keveredett-e el véletlenül a kis dög!)

A térképen látszik, hogy jobbra és balra is vezet egy ösvény. Mehetünk balra, ekkor egy díszes, zárt kapuhoz jutunk (Valley Tower), melynek őrzői valószínűleg azt hiszik, itt zajlik a helyi íjász bajnokság – ergo célba lőnek ránk. Ezt buktuk. Hátra arc, irány jobbra. Scree megint segít: ha elakadunk, mindig megkérdezhetjük őt a Háromszöggel, hogy mit is kéne csinálni. (Felesleges, erre itt vagyok én! :) Az út végén egy barlangot találunk (Malkai Cave), a vad Malkai-ok lakhelyét. Jen itt bőven kimeríti a „vacsora" fogalmát, azért az eredetileg kő „alapanyagú" (ergo ehetetlen) Scree-vel kell előremennünk. Szaladjunk végig az úton, a barlangból egy nagyobb helyszínre érünk. Déli irányban lefelé, a jobb szélen van egy kis zsákutca (Fire Cave), ez a cél – itt találunk a tábortűzben egy fáklyát, amit az X-szel kell felvenni. (Ha a későbbiekben éppen nincs fáklyánk, mindig vegyük fel, ha valahol találunk! Kell az a kis melegség, na! :) X = Akció gomb. Ajtónyitás, tárgyfelvétel, miegymás. Van itt pár hordó is, szétverhetjük őket. (Ez később fontos lesz, némely hordóban tuti cuccok lapulhatnak!) A fáklya egyébiránt szintén fontos dolog – egyrészről szépen világít, másrészről be lehet gyújtani vele bizonyos vázákat, így meg tudjuk jelölni, amerre korábban már jártunk. (Igen, a game nem felejt el semmit!)

Miután begyűjtöttük a lángot ügessünk vissza, a barlang bejárata közelében van egy váza, amit izzítsunk be. A Malkai-ok beparáznak, Jen pedig végre nyugodtan – kicsit azért kötekedik Scree-vel – be tud menni. Végig a barlangon (árnyékok bitangok, mi? :), majd az új terepen lefelé és balra. A térséget egy sebes folyó szeli át, a hídnak kampec, így csak egy opciónk marad, egy zárt ajtó középtájon, északra. Scree oktat: mivel ő kőből van, képes felmászni minden kőfalra. A tapasztalt játékosok már sejhetik: ez lesz az ő kis speciális tulajdonsága, amit sokszor ki kell majd használni a játék során.

(Nekem ezzel is sok rumlim volt. A tesztelt verzióban ugyanis Scree nem kapaszkodott fel MINDEN kő objektumra, csak amire ő éppen akart. Sőt, mondhatni kis kivétellel kizárólag oda ment fel a szemét, ahol a továbbjutás szempontjából FEL IS KELLETT meni. Ez egyrészről jó, mert nem mászkáltam feleslegesen, másrészről rossz, mert szívesen mászkáltam volna! :D Félre a tréfát – ez a különleges képesség akkor is jól jön, ha a játék rejtett bonusz „tarot kártyáit" is akarjuk gyűjtögetni. Ezek általában titkos helyeken vannak. Minél többet találsz meg, annál több szép rajzot nézhetsz meg a főmenü „bonus materials" – „tarot card gallery" részében.)

Az ajtó tehát zárva. A falat vizsgálva látjuk, hogy egy helyen van egy törés a felső párkányon. Egyszerűen nyomjuk neki a kart a falnak, Scree meg szépen felkapaszkodik, mint egy pók. (Asszem' itt először magától felmegy, nyomni sem kell! :) A látvány veszett jó – teljesen megfordult perspektívában tudunk így haladni! Másszunk át a falon és nyissuk ki Jennek belülről az ajtót (X). A lépcső tetején a továbbjutást egy nagy kapu zárja el. Feszüljünk neki (X), ketten aztán szépen ki is nyitják a srácok, miután rendesen szétmarták egymást – „Egyedül küszködjek, vagy esetleg segíteni is fogsz?". Egy lerobbant villában vagyunk (Ferai Villa). Kis csapatunkat egy Malkai horda kezdi ki, de mielőtt még komolyabb baj történne, megjelenik a Ferai király, Herne és elsimítja a nézeteltérést. Kisebb ismerkedési est kerekedik – kiderül, hogy a király fia eltűnt egy ideje. Jen persze vállalja, hogy megkeresik as kis herceget, Jaredet. Kap is ajándékba egy elegáns tőrt, amivel végre meg tudja védeni magát.

Na, most merre tovább? Jennel semerre. Váltsunk Screere és menjünk el a villa végében található kürtőhöz. Itt találunk végre valami izgalmasat – egy Lode Stone nevű narancsszín okosságot. Ezeket csak Scree tudja felvenni – tegyük is meg. Belépve a menübe láthatjuk, hogy Scree képe alatt a nulla egyesre változott. Van már egy kövünk! (Gyűjtsük őket bőszen a jövőben.)

Másszunk le a kürtőbe. Van itt pár hordó és egy fáklya. Haladjunk tovább a barlangban, gyűjtogassuk szorgalmasan a vázákat. Lám, átjutottunk a folyó másik oldalára – már csak partnerünket kéne áthozni valahogy... A déli részen (középen lent) van a malom (Mill). Itt találhatjuk meg az első tarot kártyánkat, mégpedig úgy, ha a külső falon (bejárattól jobbra) felmászunk a felső szintre. (A következőkben én már nem nagyon térnék ki ezekre a kártyákra – ha akarod vadászd őket, én nem foglalkoztam ezzel.) Kocogjunk át a malom hátsó kijáratán. Találunk egy gyanús korhadt fát (Scree meg is jegyzi, hogy ez bármikor kidőlhet), amit könnyedén ki tudunk dönteni (X). Kész is az alkalmi híd! Menjünk át Jenért (a villához) és együtt jöjjünk vissza.

(Mielőtt átkelhetnénk a hídon valószínűleg belekeveredünk az első bunyónkba, amit egyedül Jennel kell megélnünk – Scree ugyanis nem egy tipikus hőscincér, minden harc közben kővé dermedve lapul! Pár Malkai nem fér a bőrébe. Hogyan kell verekedni? Pofon egyszerű! Az L2 a bal kezes ütés, az R2 a jobb kezes. L2+R2 erős támadás, ami rendszerint ledönti a lábáról az ellenfelet. Az L1 egy pörgő csapás, R1 pedig védekezés. Az X megnyomására célpontot tudunk váltani. Adjunk nekik!)

A malmon átkelve zsákutcába kerülünk. Be is üt egy erősebb földrengés – Scree nyugtázza, hogy felborult a balansz ebben a világban, amióta a királynak át kellett volna adnia a helyét. Jen tovább kombinál – ha nincs meg a fiú, hogyan adhatná át? (Feltalálták a spanyolviaszt... :)

Merre tovább? A lépcsőn felmenve egy fura tornyot találunk, persze zárt ajtóval. De kerüljük csak meg! Hopp, egy repedés, melyen Jen könnyen át tud csusszanni! Az ajtó belülről már nyitható, Scree be tud bicegni. Irány le a mélybe... Ez a régi fegyvertár (Armory). Az út szépen halad lefelé, a barlang mélyén még egy kis Ferai családdal is összefutunk. Itt lesznek először kancsók is (nem köcsög! ;) – ezek olyanok, mint a hordók. Szét kell csapni őket is, hátha van bennük valami... Utunk most felfelé vezet, zsákutcába. Scree az alagutat elzáró téglafal láttán megjegyzi, hogy nem tűnik túl masszívnak. Megoldás? Vegyük fel a kis döggel a balra levő szobában található malomkövet, cipeljük fel az emelkedő tetejére, majd engedjük útjára. Gurul, pafff, szabad az út!

Új helyszínen bukkanunk fel! Van itt egy portál, balra a barlangban (jegyezd meg), de ez minket most nem érdekel. Irány fel északra, ahol egy díszes épületben (Jared's Longue) furcsa dologra bukkanunk: egy törött szarvra, ami a jelek szerint valaha Jaredé volt. Meg kéne mutatni a papának, aki a városban (City) leledzik... Futás tovább északra, ahol a rácsos kaput ketten könnyedén ki lehet nyitni. A barlang közepén leszakadt híd. Scree-vel egyszerűen csak le, át és fel kell mászni a túloldalra. Jennel körülményesebb dolgunk lesz: balra van egy keskeny perem a sziklafalon, ezen kell végigaraszolni. Újra együtt! Kiérve gyönyörű látvány fogad – a város hídja és hatalmas falai (City Bridge). Mielőtt megközelítenénk, érdemes jobbra elmenni a kis járatban, ami a korábban megismert zárt kapuhoz vezet. Itt aztán letudhatjuk régi sérelmeinket, magyarul hülyére verhetjük a korábban próbálkozó íjászlegényeket (meg ki is nyithatjuk a kaput)!

A kapunyitásnak nem volt sok értelme; hasznos viszont a bunyó! A Ferai katona ugyanis már más tészta, mint az egyszerű arcú Malkai vadállat. Miután addig versz egy ilyet, hogy lemegy az energiája, még ki is kell végezni! Ha nem teszed meg, újraéled, feltöltődik az életereje, verheted le újra. Ezt SOHA nem felejtsd el! A „finish him" mozdulat egyszerű: amikor szédeleg, nyomj L2+R2-t. Scree ismét brilliroz: magába szívja a halott dögök energiáját. Ezt a továbbiakban rendszerint mindig megteszi majd, ha belegyalogol egy hullába – ha nem, vedd át az irányítását és vezesd oda. Szívhatsz te is manuálisan, az X-szel, de ha visszaváltasz Jenre, Scree tudni fogja a dolgát. Lépj a menübe, láthatod, hogy a Scree képe melletti üres kör kezd megtelni sárga energiával.

(Nem is mondtam – a játékban nincs meg a szokásos képernyőn látható kezelőfelület. A Háromszög nyomva tartása mellett előhozható egy iránytű, láthatod a szereplők által felvett energiakristályok számát, és ilyenkor megjelenik egy kis karakter specifikus energiacsík is. Scree esetében a „töltöttségét" mutatja. Jennek jelenleg még semmije sincs. Ha normális, „emberi" alakjában kapja a pofonokat – sokat –, folyamatosan halványulni fog a teste, míg végül meghal. Ilyen azért ne legyen! Én ezen a pályán egyszer sem feküdtem le! Egyelőre elég ennyit tudnod...)

Mehetünk vissza a városhoz vezető hídhoz. A kapunál szomorú közjáték: láthatjuk, ahogy a hajdan volt barátságos királynő, Lady Devena, mintha kissé kifordult volna magából: csúnyán kivégeztet egy szegény ördögöt. Meg is jegyzi Jen a maga kis aluliskolázott stílusában: „A csajszi úgy láccik' má' nem a régi!". Itt nem fogunk bemenni, az tuti! Menjünk inkább balra, a fal mellett. Lesz egy töréspont (szakadék), ahol Scree-vel falat kell mászni, Jennel pedig a már ismert módon araszolni a fal tövében, csak úgy lehet továbbjutni. A nyíláson át bemehetünk a város szegénynegyedébe (Poor Quarter). Most egy nyugodtabb haladós rész jön (a térkép jobb alsó sarkából fel kell jutni a bal felsőbe) – némi bunyóval megspékelve, szívjátok bőszen Scree-vel az energiát, ha van! – az út adja magát, eltévedni nem lehet. (A sok zárt ajtóval nem érdemes vesződni!) Rövid idő után az utcának vége, be kell menni egy házba. Kis mászás, kis ugrás (Scree nehogy lemaradjon!), végül kijutunk a felső sarokra, ahol egy zászló lengedez. Jó helyen vagy! Továbbhaladva megcsodáljuk a Ferai harcosok ugrótechnikáját, majd megérkezünk a nagytemplomhoz (Great Temple). Ajtó csukva, természetesen. Ki kéne nyitni! Ennek módjáról rögtön tart is egy kiselőadást „Rocky" barátunk – megfelelő számú Lode Stone begyűjtése után (általában 5) Scree be tud költözni bizonyos szobrokba. Nosza, járjuk körbe a templomot és csipegessük a köveket, minimum 5 darabot. Ezután álljunk a szobor mellé és az X megnyomásával vegyük át a szobor irányítását. Fordítsuk a fénysugarat az ajtón levő lencsére, ugorjunk ki a szoborból a Háromszöggel, aztán már mehetünk is!

Bent vadul imádkozik Herne (tünde nyelven :). Ki merje megszólítani? Jen jó haver módjára megoldja: taszít egyet Scree-n, aki a finom erőszaknak engedve végül odaadja a törött szarvat a királynak. Rövid közjáték (engedélyt kapunk Jared további kutatására), némi mágia, fények, mi pedig gazdagabbak lettünk a Ferai metamorfózis képességével. Kiderül, hogy félig démonok vagyunk. Csodálatos hírek. De legalább új külsőnk elég harcias!

Átváltozva könnyebb az élet! Lépjünk be a menübe (Start), látjuk, hogy a Jen képe melletti kör megtelt zöld energiával. Amíg van ilyen zöldünk (amíg le nem pofozzák rólunk :), át tudunk változni. A metamorfózist a BAL iránynyíllal tudjuk előidézni, ha egyszer gyorsan megnyomjuk. (A későbbiekben – a másik három világban – is szerezünk majd ilyen átváltozási képességeket, egyre több formában küzdhetünk majd. A másik három alakot értelemszerűen a másik három iránynyíllal kell behozni.) Próbáljuk ki, gyönyörű slow-motion effekt kíséretében tudunk ide-oda alakulni. Ebben a speciális formánkban sokkal nagyobbakat tudunk ütni, de a bunyó ugyanazokkal a gombokkal megy, mint normál állapotban.

(Átváltozó energiát Jen két módon nyerhet. Legtöbbször Scree-től tudunk majd „tankolni", úgy, ha mellé állva nyomva tartjuk az átváltozás (ugye most bal) gombját – akár bunyó közben is, vészhelyzetben! Ezért kell mindig Scree-vel kiszívni a halottakat, hogy át tudjuk adni Jennek a cuccost. A másik mód, amikor olyan speciális kristályokból nyerjük, amiket elvétve hordókban és kancsókban lehet lelni – ezek a kövek automatikusan aktivizálódnak, amikor harc közben lefogy az energiánk!)

Na, menjünk, de előtte jegyezzük meg, hogy a templom alagsorában is van egy portál! Most megkíméllek titeket egy felesleges kirándulástól – el lehetne indulni ugyanis a város irányába, hiszen most már átváltozva fel tudnánk ugrani oda, ahova a két Ferai katona korábban. Át lehetne kutatni a várost, de végül úgyis csak egy ajtóhoz jutnánk, amelyet csak akkor nyitnak ki Jared emberei, ha felmutatunk valami bizonyítékot ismeretségünkre. Menjünk inkább a templom mögötti helyre, ahol Jen ügyesen át tud bújni a zárt kapu egyik résén (csak neki kell nyomni a kart), majd belülről be tudja engedni Scree-t (X). Elvileg a kapu mögött van egy energiakő, amely tölti Scree sárga naftáját. Ezeket a továbbiakban mindig gyűjtsük be!

Szépen eljutunk a vadászmezőkre (Hunt Lands). Itt nincs más melónk, mint elmenni a térkép bal szélére, ahol a vadászok táboroznak (Hunt Camp).

Kezdésnek rögtön megismerkedünk az öreg sámánnal, aki nem lelkesedik az ötletért, hogy meglátogassuk a Ferai-ok ősi temetkezési helyét, a Necropolist. (Kicsit túl komolyan veszi a beosztását!) Mindegy, oda fogunk menni, és punktum! Akár dumcsizhatunk kicsit a harcos pasikkal is, akikből a fajkülönbség ellenére kibújik a férfi, szépen meg is kóstolják Jent – még jó, hogy a csaj le tudja szerelni őket. Szegény védtelen lány! :D Induljunk el déli irányba. A nagy nyitott térségben először is bunyóznunk kell. Középtájon találunk egy energia kutat – ez egy kő, ami a földből áll ki. A továbbiakban ilyenekből is tudunk sárga naftát szívni Scree-nek. Töltsük tele csurig mindkettőjüket. Az egyetlen út dél felé vezet tovább. Túránk közben rendszeresen nézzünk körül, mert egyik-másik sarokban találhatunk Lode Stone-onat. Rövidesen – pár keményebb hirig után – elérkezünk a Necropolis bejáratához, amit egy íjász (őket nem szeressük' :) és egy behemót pajzsos dög véd. Verjük le őket, majd nézzünk körül a terepen (Burial Grounds). Találunk pár követ és egy portált is – az utóbbit memorizáljuk.

A feladat a nagy kapu kinyitása. Ehhez 3 dologra lesz szükség. Először is kell 5 Lode Stone, hogy bele tudjunk költözni majd a kapunyitó szoborba. (Párat ugye már találunk.) Kell egy fáklya is, mert a szobor alatt nem ég a tűz, ezt majd be kell gyújtani. (Itt nem messze van egy az egyik falon.) De hiába van meg a fenti két feltétel, mert a kapuról hiányzik a lencse, amire majd a fénycsóvát vetíteni fogjuk! Ezt az öreg sámántól kaphatnánk meg a táborban – kocogjunk tehát vissza. (Ha esetleg nem lenne meg az 5 kő, a táborban is található néhány a hordókban.) A varázsló meglepve hallja, hogy a szent temető földjét halandók lábai tapossák, ezért végül áldását adja rá, hogy Jen és Scree belépjen a tiltott helyre. Megkapjuk a lencsét, mehetünk nyitni az ajtót!

Rakjuk be Jennel a lencsét a helyére, majd gyújtsuk meg Scree-vel a szobor alatt a tüzet. (Itt a szobor mellé állva, adott esetben felajánlja a game a választási lehetőséget, hogy gyújtani akarunk avagy a szoborba bújni.) Költözzünk bele, irányítsuk a fényt a célpontra, és már mehetünk is! Lent a kamrában jobbra egy ajtó, balra egy rács, középen egy csomó harcos. Tisztítsuk meg a terepet és együttes erővel nyissuk ki a rácsot (az ajtó egyelőre nem nyílik). A továbbvezető út egyértelmű – a járat végén aztán megtaláljuk a meggyötört Jaredet (The Necropolis). A fiú bemondja a frankót: anyja nem az, akinek valójában látszik – valójában egy imposztor, ami a mama testét használja a káoszkeltéshez. Jen úgy érzi, itt lenne az ideje meglátogatni a gonosz nőszemélyt. Előbb azonban Jared ad nekünk egy talizmánt, amivel bármikor igazolni tudjuk, hogy a barátai vagyunk. Egyértelmű mi következik – irány vissza a városba! Szerencsére nem kell végigtúráznunk a hosszú utat, a temető portáljának használatával ugyanis el tudunk jutni a nagytemplom aljában levőhöz.

(A portál/Rift Gate használata egyszerű. Odaállunk szépen az egyik oldalára, a kerékhez (X) – társuk ilyenkor tudja a dolgát és elfoglalja a helyet a másik oldalon. Kiválasztjuk a célállomást, ami most esetünkben a Great Temple. Az X nyomkodásával aztán tekerjük a szerkezetet addig, amíg fel nem pörög „üzemi sebességre"...)

A város megfelelő részébe azon a bizonyos helyen tudunk bejutni, ahol korábban a „magasugró" akrobatákat láttunk. Jen könnyedén fel is megy új alakjában; de ne felejtsük el kinyitni Scree-nek az ajtót, egyébként nem tud bejönni és lemarad! Az út egyértelműen vezet tovább az épületen belül.

A hatalmas tér leghátsó részében (ahová kijutottunk és átkutattuk, mindenféle cuccok reményében :), az egyik romos épületben találjuk meg a lejáratot, ami egy ajtóhoz vezet. Most, hogy nálunk van a talizmán, már be is engednek. Utunk a csatornákon (Sewers) vezet át. Itt tulajdonképpen egy probléma van: miként jussunk fel a „kereszteződésben" a magasabb szintre. Az ép létra némi felszedhető cucchoz vezet. Scree dolga könnyű – ő fel tud mászni a falon ahhoz a járathoz, ami a törött létra irányában van. Jennel nem kell mást tenni, mint felmászni az ép létrán, aztán a szokásos „peremen egyensúlyozó" figurát bedobni és körbemenni. Rövidesen eljutunk végcélunkhoz, a Kolosszeumhoz (The Coliseum). (A játék felajánlja az állásmentés lehetőségét – éljünk vele!)

A hatalmas arénában hőseink megtalálják a hős Abdizur szobrát. Jen meg is jegyzi, mennyire hasonlít Screere; aztán amikor a kicsi örömmel rá akar kontrázni, hogy: „Tényleg...", a kiscsaj szépen le is savazza: „Csak ő félelmetes és erős, te meg csak...te vagy...". (Szegény kis nyomi Scree! :) El is érkeztünk az első komolyabb történéshez – tűz és füst alakjában megmutatja magát a főgonosz, Abaddon. Kedélyesen „lányomnak" szólítja Jent, majd megidézi leghűségesebb szolgáját, Belahzurt. Hadd ismerkedjenek a fiatalok! Jen gyorsan fedezékbe vonul (Belah még neki is sok :), mi meg egyedül maradunk Scree-vel. Gondolom kitaláltátok, mi következik: gyűjtsük össze a szerteszét heverő Lode Stone-okat, majd a közelébe állva költözzünk bele az Abdizur szoborba (X). Így megerősödve már könnyedén dagadtra verhetjük Béluska buciját. (A bunyó ugyanúgy megy, mint ahogy Jennel megszoktuk.)

Győzelmünk után még mindig marad egy probléma: hogyan távozzunk az arénából? Ezen legalább 10 percig agyaltam, mire rájöttem: mivel hőseink még együttes erővel sem tudják kinyitni a kijáratot (amelyik a bejárattal szemben van), Abdizurral kell megemelni a rácsot!

A Kolosszeum után újra a város romjai között kell bóklásznunk. Mindenképpen ajánlom a térkép jobb oldalának (keleti rész) felfedezését, ahol a kis zsákutcában egy csomó extra cucc lapul. Ha mindent felszedtünk, mehetünk balra fel, észak-nyugati irányba. Megint egy nagy nyitott térségbe kerülünk, a barakkokhoz. (Barracks). Egy csomó Ferai katona strázsál errefelé, nem lesz könnyű dolgunk! Még jó, hogy nem lehet eltévedni – addig kell menni, amíg a nyugati út észak felé nem fordul. Itt egy zárt kaput találunk. Nyitni úgy tudjuk, ha Jennel bemászunk a kapuhoz vezető út másik végén levő, zárt ajtóval védett kis helyiségbe, ellökjük a deszkát, kinyitjuk az ajtót, beengedjük Scree-t, majd együtt meghúzzuk a kart (a falon van egy repedés, amin a lány pont befér.) Futás tovább! Eljutunk a Gate House nevű épülethez, de mivel zárva van az ajtó, tovább kell mennünk.

Egy leszakadt híd miatt megint nem tudunk továbbjutni. Mi legyen? Talán már sejtitek... Scree fel tud kapaszkodni a falra és úgy átmászni, Jen meg át tud araszolni sziklafal melletti peremen. Egy toronyhoz jutunk és egy barlanghoz. Ez az erődítmény (Fortress) bejárata, keményen meg kell küzdenünk, mielőtt beengednének. Az őrök szobáiból (Guard Rooms) vezet egy kis járat (az elágazásnál nyugat/bal, majd dél/le) a toronyhoz, először érdemes ide kijönni, van itt valami felszedhető stuff. Ha megvan mehetünk le a pincék mély gyomrába, keletre és le, délre. A konyhában nem látnak minket szeretettel. Tök mindegy (sz*rt sem ér a haragjuk hatalom nélkül ;) futás tovább előre, mindig csak előre, az út adott. (Figyeljünk Scree-re, nem maradjon le!)

Kiérünk a szabadba, némi sziklamászás következik. Rövidesen találunk egy újabb érdekes dolgot: egy „summoning stone" nevű teleportot. Ezeknek segítségével a továbbiakban mindig vissza tudjuk magunkhoz „rántani" Scree-t, ha esetleg olyan helyzetbe kerülnénk, hogy túl messze keveredünk egymástól. (Ha elvesztettük Scree-t, most magunkhoz tudjuk idézni!) Az ösvény legvégén megcsodálhatunk egy hatalmas Herne szobrot, mert továbbmenni úgysem tudunk – egy magas torony zárt ajtaja akadályoz minket.

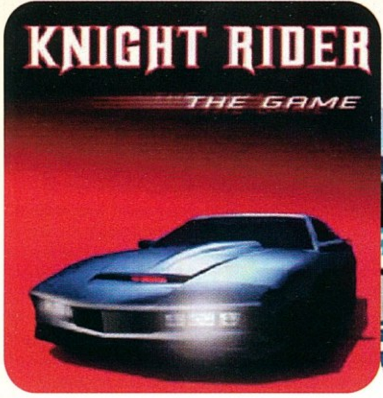
Toronymászás következik! Scree-vel küzdjük fel magunkat a tetejére (át kell „fordulnunk" majd a torony másik, oldalsó falára is, csak úgy lehet feljutni), majd gyalogoljunk le a mélybe. Vegyük fel a fáklyát, csináljunk világosságot. Az egyik szobában 3-4 szürke vázára lehetünk figyelmesek, meg egy feltűnően gyenge padlórészre (még a színe is más!) a sarokban. Fogjunk meg két ilyet és cipeljük oda – nem is fogja bírni a túlsúlyt, szépen beszakad alattunk. Lent egy nagyon hasznos holmit találunk – a kötelet! Másszunk szépen vissza a falon, futás a torony tetejébe, ahonnan már le tudjuk dobni Jennek az alkalmi létrát. Váltsunk a csajra és másszunk szépen nyugodtan fel (X).

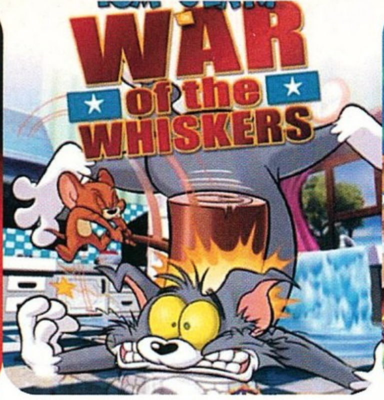
(Gáz van, rám szólt a Renáta, hogy elfogyott a hely, már így is nagyítót kell adni a leíráshoz. Bakker, pedig még egy jó darab hátra van az első világból... Mindegy, a játék európai premierjére még úgyis várni kell. Majd jövő hónapban folytatom...)

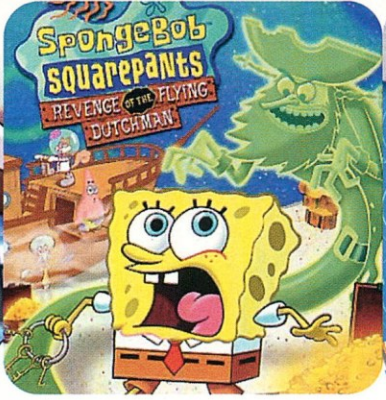
Martin

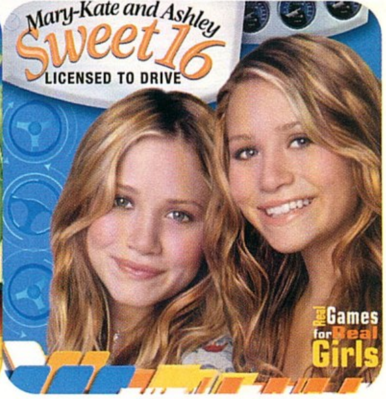

MAY 2003
S M T W T F S
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
JUNE 2003
S M T W T F S
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
JULY 2003
S M T W T F S
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
AUGUST 2003
S M T W T F S
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31
SEPTEMBER 2003
S M T W T F S
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30
OCTOBER 2003
S M T W T F S
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
576 KONZOL


SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT
576 KONZOL







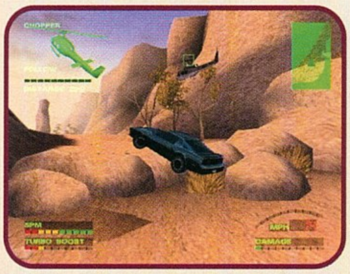


KNIGHT RIDER

Nocsak, ez egy ilyen „versenyzős" leltár lesz, már látom. KITT a spéci fekete sportkocsi és Knight, a volt rendőr kalandjai egybeforrtak zsenge gyermekkorommal, amikor az ember még hitt a beszélő és gondolkodó autókban. A mostani játékfeldolgozás komolynak néz ki, mivel a kormányomat „kompatibilis játék" módba tette. Licencelt zene, autó és szereplők, bár szegény Michael kissé idétlenül nézett ki az intro 3D képein. Na lássuk, van itt Campaign és Mission mód, amikben 15-15 küldetésben bizonyíthatunk. Hah, az első meglepi, mivel KITT teljes borításán egész jó valós tükröződéssel látták el a programozók, és az első röhejes hiba is, mivel a Select gombra történő alaphelyzetbe hozás (gondolom, ha beszorulunk valahova vagy ilyesmi, akkor kell) folyamán a kocsi beleesett az útba, majd lezuhant a poligonvilág feneketlen bugyrába. Ez mondjuk nem túl kecsegtető előjel! Az egyetlen szép dolog csak ez a tükröződés, mivel a tréning pálya meglehetősen sivár és ronda volt, bár a próbakör alatt volt mozgó toronydaru, meg emeletes ház a háttérben, de egyáltalán nem



meggyőző minőségben. A betanítást hamart megunva átmentem a második küldetésbe, ahol a felirat szerint bankrablókat kell elkapnunk. A bankrablók persze menekültek a sivatagi tájon, aknákat hagyva maguk mögött, én pedig utánuk a PS időket felidéző grafikával készült házakat, fákat, autókat meg villanyoszlopokat kerülgetve. Ha ütköztem, akkor a fizikai modellezés csupán abból állt, hogy lepattantunk egymásról és minden ment tovább. Szegény KITT, pedig lehetett volna egy Spy Hunter jellegű játékot is alapozni rá komolyan, ennél azért jobbat érdemelt. Ennél a látványnál még az a Lego Drome játék is jobban nézett ki. Persze megvan az ugrásos turbó, kapunk zöld éjellátó képet ha kell, illetve az autóval jobb, illetve bal oldalra is állhatunk „kétkerekezni" szükség esetén. Nekem viszont nincs rá szükségem, jöjjön a következő lemez.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS

Íme, ez is egy rajzfilm adaptáció, de a már jóval populárisabb macska és egér duó főszereplésével! Míg ezt leírtam, a játék elkezdett demózni, természetesen a két hős harcát mutatja a konyhában, elég drasztikus módon! Az egér pirosra sült a gáztűzhely lángjaiban, de úgy vágta a macskát a falhoz, hogy abban jó nagy lyuk keletkezett! Na, csak nem valami beat'em up lesz belőle? De afféle, mert most meg a tengerparti homokban vágnak egymáshoz tengeri csigát, Tom pedig egy friss hullámverés által partra sodort távcsővel kezdi el ütni az undok kis rágcsálót! Na, innentől a kezembe vettem az események irányítását, s néztem bele a négy féle játékmódba! A Challenge-ben a macsekkal vagy az egerentyűvel kell a másikat tönkreverni, amolyan Tekken szinten, de természetesen bármilyen mancsunk ügyébe eső tárgyat is használhatunk! Közben megjött a demóban is látott hullám, s pánikszerűen úszhattam a cápák elől, amit a rágcsáló kárörvendő nevetése kísért. A környezet is amotrizálódik rendesen, zégyenszemre az első körben Jerry úgy elvert, hogy kandúrom a földet



ütve zokogott. Nem megoldás hát, ha össze vissza nyomkodja az ember a gombokat, és ez jó! A Versus (van ám Tag Versus is!) módban pedig lehet macska-macska és egér-egér elleni küzdelmet beállítani! A játék nagyon hangulatos, tele olyan cartoon poénokkal, mint pl. mikor a macskám bundája megégett a tűzhelyen, egy ideig irányíthatatlanul rohangált, tipikus „áiáuhuáuhiá" hangokat kiadva magából, a égő ülepét fogva! A környezet interaktív, szépen animálgat (pl. a parton egy ládában halak farka csapkod, az asztalon a terítőket fújja a szél, a konyhában folyik ki a víz a mosogatóból), és a karakterek megformálása is nagyon profi munka, puha és részletes animációval. Aki eddig hozzám hasonlóan a macskának drukkolt, az most végre elégtételt vehet a kis barna parazita görögdinnye által történő szétlapításával!



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

6 pont

SPONGEBOB SQUAREPANTS: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

SpongeBob, SpongeBob, honnan oly ismerős nekem e név? Ha a THQ adta ki az ismeretlen BigSky developerektől, csak nem annyira borzalmas – gondolom én. A game teljes neve SpongeBob Squarepants: Revenge of the Flying Dutchman és a nagy Nickelodeon logó tudatja velem, hogy itt valószínűleg egy rajzfilm adaptációról van szó. Tényleg az! Egy kockafejű, sárga szivacsgyerekkel kell adventure szinten haladni az események sűrűjében! Idétlen szegény, de erről csak a megálmodója tehet. A történet SpongeBob víz alatti otthonában kezdődik, egy őrült álomból felébredve, s a nedves hős mozgástárát kipróbálva már indulok is vele a kalandok felderítésére. Első találkozásom kedvenc nyávogó házi csigámmal, Gary-vel esik meg, kezd végre valamelyest érdekelni is a játék, mert az állatka igen aranyosra lett kitalálva! Egy botot találok, el is dobom neki, de egy ládával tér vissza, amiben egy üveg lapul, s az üvegben maga a zöld szellem, a Flying Dutchman! A gonosz valami szabályra hivatkozva el akar vinni, de SpongeBob azt mondja, a csiga volt... Így indul hát



ez az aranyos kis játék, ami eléggé meg van tűzdele poénokkal is! Pl. a szellem eltűnésével (meg akarja nézni a kincseit a hajóján) Gary csiga beviharzik a szobámba, bemegyek utána, látom, hogy Spongebob vigasztalja: „Ugyan, ki fél egy nagy gonosz Dutchmantől? Mi nem!" – mire a szellem hangja: „Hallom ám!". Ráadásul a narrátor is beszél hozzá, s ilyenkor Bob a képernyő felé fordulva válaszolgat, ha hozzászólt a mondanivaló. A grafika elég egyszerűcske, de valószínűleg maga a rajzfilm sem egy túldizájnolt Disney alkotás. Volt már Rugrats (fecsegő tipegők) játék, most itt a SpongeBob, de vajon a Real Monsters (amiben Büdi van, Pálcika és Füli) játék lesz valamikor? Addig is itt van ez a kicsiknek, de sajnos csak az angolul tudóknak ajánlom, mert bár gyűjtögetni kell, meg az egyéb megszokott dolgokat, a cselekmény alakulását is meg kellene érteni valamilyen szinten...



MÁS VERZIÓ: GC

4 pont

MARY-KATE & ASHLEY: SWEET 16

Na, ez aranyosan indul, van valami web oldala is. Aszondja' Sweet 16... És igen, a játék pár 16 éves kiscsajról szól, kik elérve ezt a kort már majdnem mindent megtehetnek, amire eddig vágyakoztak! Ne csorgasd a nyálad, Konzol olvasó, itt másról van szó, mint a felvilágosító videókban. Ez ugyanis a Pac-Man Feverhez hasonlatos virtuális társasjáték! A csibelányok három játékmódban bizonyíthatják be rátermettségüket, amik az Adventure, Bring it on és Arcade nevet kapták. Az Adventure a szokásos, a maximum négy játékos kis színes autókban teszi meg a lépéseket, ha olyan korongra parkolnak, amin mini játékot kell játszani, akkor például Jetski versenyben kell részt venniük, vagy négykerekű ATV-ken kell legyőzni serdülőkorú barátnőiket. A Bring it on-ban a különböző mini játékokat játszhatjuk le sorban, mondjuk szörfverseny formájában, ahol 100 pontot érő kapukon áthaladva kapunk pontokat negyedelve, a sorrendtől függően. A következő feladatban egy autó bemutatón fotózik a négy csaj, a modellek közül azt kell



hamar lencsevégre kapni, aki a képernyő alján látható sziluett szerinti pózban van éppen. Az arcade részben pedig lehetőségünk adódik az összes feladat kipróbálására, én összesen tizet számoltam össze. Kedves és szép grafikával elkészített alkotás ez, a zenéje pedig a hangulathoz illő (teljes mértékben). Leginkább afféle titni-rajzfilmet gondoljatok el. Ha külön kellene értékelnem, akkor a kinézet olyan közepes lenne, a hangulat viszont kifejezetten jó, de nem a gyereklányok miatt, hanem azért, amit már Martin is leírt a Pac-Manes játék kapcsán. Bár a megcélzott közönség eléggé behatárolt, és szerintem a mai 16 éves csajok inkább a fiúkkal foglalkoznak (mint azt a játékban is mondja a szöszi, hogy ne felejdék a fiúkat sem a korhatár elérésével), de talán összeülnek rossz idő esetén egy kis társas videojátékra a TV elé.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC

5.5 pont

STAR WARS THE CLONE WARS

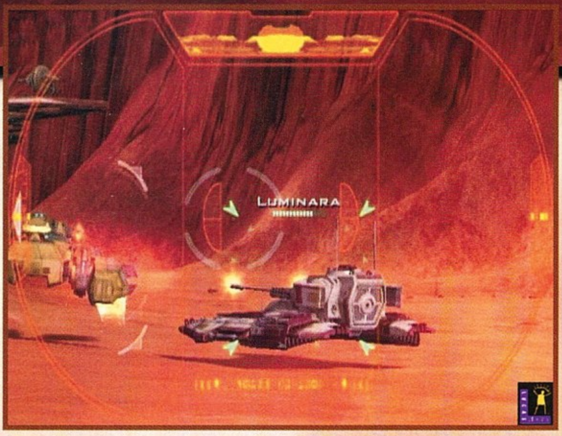


Annak ellenére, hogy a Star Wars igencsak üzleti vállalkozás lett, még mindig előfordul, hogy érkeznek a témában kellemesen játszható, élvezetes alkotások. Itt van példának a SW: The Clone Wars, mely a stílus kedvelőinek kifejezetten kellemes órákat szerezett, talán a jól sikerült hangulata és az izgalmas története miatt.

KLÓNHÁBORÚ

Már rögtön itt van maga a cím, mely gondolom rögtön szemet szúr minden SW rajongónak. Hisz míg az Episode 2-ben csak épphogy elkezdtek támadni a klónok, itt már javában tart a klónháború! Ez több dolgot is jelent egyszerre. Először is a történet tulajdonképpen egyfajta folytatása az Episode 2-nek és előzménye a leendő Episode 3-nak! Erre utal számtalan jel és apró momentum. A SW rajongók sok-sok érdekességet megtudhatnak a játékból, elég csak egy kicsit tanulmányozni a pályákat, no meg az átvezető animációkat.

Mielőtt továbblépnénk nem árt tisztázni milyen stílusú anyag a CW. Akciójáték, ha hasonlót akarok keresni, akkor talán Rouge Lader, illetve PS2-es példával élve a Starfighter által képviselt irányvonalat követi. Mondjuk az említett két hasonlat kicsit sántít, mivel a CW sokkal inkább küldetés centrikus, de ami nagyban megkülönbözteti az említett példáktól, hogy sokkal nagyobb szabadságot kap a játékos. A helyszíneken szinte korlátozás nélkül repkedhetsz amerre kedved tartja, igaz a küldetések sikeréhez nem árt, ha követed a gép utasításait. De nemcsak járműveket irányíthatsz, hanem néhány pályán gyalogosan is kell feladatokat megcsinálni, mondjuk ilyen missziókból nem sok van. Ha már a RL-ről volt szó megemlíteném, hogy a CW mind PS2-re, mind GameCube-ra megjelenik, de a teszt a PS2 verzióról készült. Azonban ha információim nem csalnak, akkor a grafikát leszámítva a GC-os verzió teljesen megegyezik majd a PS2-essel.



PÁLYÁK ÉS KÜLDETÉSEK

A Clone Wars 6 nagy helyszínen játszódik. A helyszínek további 16 pályára oszlanak, ezeken kell legyőz-

A SOKADIK KLÓN

nöd a sötét oldalon álló Doku gróf seregeit. A messzi-messzi galaxis legváltozatosabb helyszíneit látogathatod meg. Először is ott kezdődik a sztori, ahol az Episode 2-ben véget ért. Azaz a Geonosisra megérkezik Mace Windu és felszabadító Jedi serege, hogy megmentse a fogságba esett Anakint és társait. Így tehát az első missziókban Mace irányítását veheted át (pontosabban csak a hajóját), de a későbbiekben Anakint, Obi-Want, és minden jelentősebb szereplőt kipróbálhatsz, multiplayerben még Amidalát is! Az első három pálya még nem is túlzottan nehéz, inkább csak amolyan felvezetés, vagy kedvcsináló a következő, bizony durvább missziókhoz. Részletezve: az első két misszióban, egy légpárnás lebegő hajóval (a SW fanatikusok biztos vágják a nevét, én sajnos nem tudom) kell feladatokat megoldani. A legtöbbet általában időre – mindig kövesd a képernyő tetején a GTA3-mat idéző hatalmas zöld nyilat. Ez a fajta missziós játékmenet kicsit emlékeztetett a régi Strike sorozatra – főleg a Rhen Var pálya küldetései. Elsőre lehet, hogy furcsa ez a hasonlat, de ha kipróbálsz néhány pályát, és megoldasz pár küldetést, biztos egyet fogsz velem érteni. Hogy magukról a küldetésekről is szót ejtsek; általában bizonyos ellenséges célpontok elpusztítása a cél, de természetesen lesznek védelmező feladatok is szép számmal. A küldetések két részre oszlanak. Először is léteznek a kötelező feladatok, melyek muszáj megcsinálni a továbbjutás miatt. A második körbe tartoznak a bonusz missziók, melyeket nem kötelező ugyan megoldani, de érdemes törekedni a teljesítésükre, hisz rengeteg titkos dolgot lehet velük előhozni. Már a Geonosison is van néhány érdekes mellékfeladat, de persze a fő küldetések is jók. Például le kell szedni a hatalmas nagy hajókat (ezt már nem légpárnással hanem egy jobb géppel), mielőtt felszállnának. A Geonosis után véget ér a film, ám az igazi játék csak ezután kezdődik, melyből megtudhatjuk, hogyan folytatódik Anakin útja a sötét oldal felé! A következő bolygó a Rhen Var, melyen már nehezebb dolgunk lesz, mint az első szinten. Főleg védelmezni kell itt célpontokat, no meg Jediket evakuálni (szállítani) a megfelelő helyre – ez az a szint, amely kifejezetten emlékeztetett a Strike-okra. A harmadik helyszín a Raxus Prime, mely a Jedi visszatér erdőbéli száguldásra hasonlít, csak most romok között. (Egyébként elég könnyű szint.) A bolygó többi küldetése a szokásos (védelem, támadás) – innen már kezdenek laposodni a missziók. A következő rendszer a Kashyyyk Moon, mely felettébb érdekes hely, hisz ez a wookie-k világa! Az itteni első küldetésben szintén száguldással indítunk, Anakinnal kell menekülni. Ennél érdekesebb, hogy a későbbi missziókban járművek helyett állatok (hasonlítanak a Birodalom visszavág havasi kétlábúira) hátán lovagolva kell befejezni a küldetéseket. Persze mindegyik jószág hátán egy hatalmas lézerfegyver található! Ha ezzel végeztél a háború újra a Rhen Varon folytatódik, a szokványos küldetésekkel. A következő hely a Thule rendszer, melyben már izgalmas dolgokat is megtudhatunk a történettel kapcsolatban, főleg a Sithekről. Először csak a Thule holdján kell feladatokat végezni (például egy lépegetőhöz hasonló járművön), majd magára a bolygóra is el kell látogatni. Ez lesz egyben az utolsó helyszín, a végső csatával, ahol mindenre fény derül. Érdekessége ennek a szintnek, hogy a D-Paddal parancsokat adhatsz ki a többi Jedinek! Ha pályákról kell véleményt alkotnom, akkor kicsit felemás képet kell, hogy lefessek. A szintek alatt kirajzolódó történet bőven rejt izgalmakat a SW rajongók számára, főleg a Sithek eredetével és a régi háborúikkal kapcsolatban lehet megtudni dolgokat. Ez nekem tetszett, mivel eddig a Sithekről csak annyit tudtam, amennyi az E1-2-ből kiderült. (Szeretem a témát, de nem vagyok „hivatásos" rajongó!) A missziók is érdekesek, de csak egy darabig! És ez már megmutatja a stuff Sötét oldalát, azaz a negatívumokat! Szerintem túl hosszú a CW egy átlagos játékos számára, főleg, ha jobb titkokat is elő akarja valaki hozni. Elsőre azt mondaná az ember erre, hogy tartalmas, hisz a 16 pálya valóban soknak tűnhet, főleg ha azt is hozzáteszem, hogy pályánként olyan 3 kötelező és 3 bonusz küldetést találsz. De ezek csak puszta számok voltak, sajnos a fa mögött ott rejtőzik az erdő! Ez esetünkben azt jelenti, hogy a 8-as pálya után a készítők teljesen kifogytak az ötletekből. Ezután szinte a végéig ugyanazokat a feladatokat kell megcsinálni, más helyszínen és persze járművekkel. És ez az, ami miatt unalmas a CW, hiába a hangulatos környezet és a kezdetben izgalmas feladatok. Egy kicsit változatosabb ötletekkel is előrukkolhattak volna az alkotók, így tudták volna izgalmasabbá tenni nemcsak az első 7-8 pályát, hanem mind a 16-ot is.





A missziókkal kapcsolatban még két gondolat: ez a fajta játékmenet magában hordja a feladatok elrontásának lehetőségét is, mely bizony könnyen előfordulhat, a teljesen felesleges és idegesítő időlimit miatt – ez nem kellett volna. Sajnos ilyenkor a fenének sincs kedve újra kezdeni mondjuk egy olyan pályát, aminél az utolsó részfeladatot rontottuk csak el, a legvégén. Ebből következik a másik probléma, azaz hogy a szintek közötti nehézség nem arányos. Tehát nem fokozatosan nehezedik a játék, hanem valahogy össze-vissza nehézsége van – kicsit furcsán hangzik, de így van. Míg mondjuk az egyik pálya megcsinálhatatlanul nehéz, addig a következő meg lehet, hogy a legkönnyebb szint lesz. Ez engem zavart, mert kiszámíthatatlanná teszi a missziókat.

Pozitívumként értékeltem viszont, hogy lehet ketten is

játszani, negatívumként, hogy négyen nem. A többjátékos mód (multiplayer) jó ötlet volt, főleg, hogy szinte bármelyik hajót és járművet (beleértve a Doku oldalán harcolókat is) ki lehet próbálni, egy-két pályán meg a Jedikkel is lehet menni. Pluszként akár egyedül is nekiállhatsz a multiplayer módnak, kipróbálva az érdekesebbnél érdekesebb pályákat és missziókat.

IRÁNYELVEK

Az irányítási funkciók járművönként változnak, de csak kis mértékben, így nyugodtan megadhatom a legfontosabb kezelő szerveket.

X: elsődleges fegyver használat – általában ez lézer.
Négyzet: másodlagos fegyver használat – ez lehet rakéta, extra erejű sugárnyaláb stb.
Háromszög: nézetváltás.
Kör: gyorsítás, de nem lehet végtelenségig csinálni, csak amíg van energia (képernyő bal oldala). Az egyébként rövid időn belül visszatöltődik. Egyes hajóknál gyorsítás helyett fegyvert lehet használni.
R1: mint a Kör.
R2: saját szemszög, elég jó dolog, mert sokkal könnyebb vele célozni.
R2-L2: Oldalazás jobbra/balra. Igen fontos!
Start: a Pause-on kívül ezzel lehet megtekinteni a küldetések listáját, melyiket csináltad már meg, melyiket nem stb.

EXTRÁK

Van belőle egy pár! Mint említettem mindegyik pályán találsz bonusz küldetéseket. Ha ezeket megoldod pontokat kapsz, bizonyos mennyiség begyűjtése után sok-sok bonusz megnyílik. A Bonus menüben tudod ellenőrizni, hogy melyik titokhoz hány pontra van még szükség. Hogy említsek néhány érdekességet, lehetőség lesz megnézned a filmeket – nincs belőlük sok, de ami van az is borzasztó minőségű. **(Mi ebben az érdekes?? Martin)** De összehozhatsz még plusz missziókat többjátékos módban, titkos szereplőket, egy klassz egységnézegető opciót. Ezenkívül előcsalható még egy fél perces „Így készült..." klip, egy frankó CD lejátszó, ahol meghallgathatod a kiváló zenéket, de említhetném a képnézegetőt is, ahol pedig a készítők fotóit szemlézheted át. Végül behozhatsz egy erősebb nehézségi fokot (Jedi Master) is.









MARTIN BELESZÓL!

Néha nem értem a tesztelőimet... Nem értem, mi szerint értékelik a játékokat. Nem értem, mi alapján töltik ki az értékelőt. Nem értem, miért nem ugyanazt látom a tesztben, mint az értékelőben. Kapizsgálom, de nem értem, mi itt a helyzet... Velem van a baj? Lehet, hogy játszanom kéne a programmal, talán okosabb lennék... :(

GRAFIKA ÉS ZENE

Tulajdonképpen már a pályáknál elmondtam a játék összes pozitív és negatív vonását. Nem maradt más hátra, mint a program grafikájának és zenéinek elemzése. Az előbbi kb. egy közepest ér meg és még jószívű voltam hozzá! Ugyanis elég sok hiba zavarja meg a látványt. Ilyen, hogy a távoli terep mindenhol ködbe burkolózik és gyakran a semmiből elevenedik meg a háttér. De amikor megelevenedik akkor sem fog leesni az állunk, mert bizony nem valami magas színvonalú a kidolgozottság, főleg, mivel alig van néhány tereptárgy. Ami meg van, az általában poligonszegény rom és épület. A csaták megvalósítása kifejezetten nevetséges lett, hisz a legtöbb pályán gyakran háború zajlik, tehát klón- és robotseregek csapnak össze. Ezt nagyszerűen is meg lehetett volna csinálni, itt viszont kicsi, hangyaszerű, leginkább ólomkatonákra hasonlító egységek sétálnak, melyeket még kilőni sem lehet, és ha közéjük hajtunk, hogy elüssünk párat, sakkbábú módjára eltolhatjuk őket. Ez bizony szomorúan igénytelenül van megcsinálva. Szóval nem ez a legszebb PS2-es játék, ennél jóval többet is ki lehet hozni gépből. Bizonyítja ezt, hogy a hajókat meg a járműveket egész normálisan megcsinálták, főleg az árnyékok lettek nagyon igényesen megalkotva – mondjuk mihelyt szétrobbantunk egy ellenfelet észlelhetjük, hogy a kisebb daraboknak nincs árnyéka, sajnos. Ellenben a zenék kiválóak, én imádtam őket, természetesen minden dallam a filmből való, és nemcsak az új hanem a régi trilógiából is! Külön örültem, hogy kint a menüben is meg lehet őket hallgatni! A szinkron is jó lett, mindegyik szereplő (Mace, Anakin, Yoda stb.) a saját filmbeli hangján szólal meg – örültem, hogy vették a fáradságot a leszinkronizálásra.

KÓDOK

Maradt még egy kis helyem, így megosztok veletek pár kódot, mellyel könnyebben elõtudjátok hozni az érdekesebb titkokat. Mindegyik kódot a Code menüben kell beírni. Ezek egyébként mind a PS2 verzióra vonatkoznak. Ahol vannak, ott figyeld a szóközöket!

DARKSIDE: elpusztíthatatlanság.
SUPERLASER: kifogyhatatlan muníció
12 PARSECS: az összes FMV megnyitása.
DOORDONOT: megnyitja a következő pályát. Azaz ha az összes pályát előakarod hozni 16-szor kell beütnöd ezt a kódot!
GIMME: egy missziónál az össze bonusz teljesül. Ha mindegyik bonuszt előakarod hozni, előtte el kell kezdened egy pályát, aztán lépj a Code menübe és üsd be a kódot!
JEDICOUNCIL: megnyitja a fotókat a Sketchbook menüben. Előtte azonban magát a Sketchbookot elő kell hoznod megfelelő bonusz misszió teljesítésével!
JORG SACUL: megnyitja az összes multiplayer pályát.
NATALIE: multiplayer módban a Geonosis Academy pályán kiválaszthatod Amidalát.
TRADEFED: multiplayer módban a Geonosis Academy pályán választható lesz a Battle Droid.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

STAR WARS: THE CLONE WARS

LUCAS ARTS

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (133KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ érdekes folytatása az e2-nek, csak a 8. pályáig élvezetes
× utána viszont ismétlődnek ugyanazok a missziók

7 pont

PRIMAL

Több millió tonna beton. Mit szépítsük, ennyi egy nagyváros. Beton, vas, kő, fa és tégla beteges egyvelege. Na, meg az élő anyag! Egy hatalmas lüktető termeszvár, melynek építéséhez mindent felhasználtak szorgos lakói, ami szilárd anyag csak kezük ügyébe került. Az emberek, mint paraziták lakják be ezt természetellenesen létrejött kaptárt. Nyár és tél egyformán váltakozik felettük. Most éppen nyár van. Kábítóan meleg nyári éjszaka. A sűrű anyag, amit a város házainak hívnak lakói dühöngő, túltáplált kohó módjára ontja magából azt a meleget, amit nappal magába szívott. Ki törődik egy ilyen forró éjszakán azzal a tompa, de ugyanakkor súlyos puffanással, ami először az egyik háztetőről, majd pár pillanat múlva a fénylő neonokkal megvilágított sikátorból hallatszik, melynek végén a kétes hírű Nexus hard-rock klub üzemel? Egy ilyen város ilyen utcájának ilyen klubjában már nem feltűnő látvány egy olyan bizarr, majd' két és fél méter magas, lódenkabátos figura, aki épp most lép be. Végigmegy a folyosón, egyre erősödik a zene; a nagyteremben az ügyeletes hardcore zenekar már a ráadásnál tart.

Mindenki a maximumot hozza. A srácok, rajongók, vadállat módjára ropják rituális törzsi táncukat a színpad előtt – ha most eltűnnének a falak és hirtelen a semmi közepén lebegve találnák magukat, a tökéletes anyagtalanság közepén, a fekete lyuk legalján, azt sem vennék észre. Ki a zenétől, ki mástól, de mindenki teljes transzban van.

A zenekar sem kíméli magát. A bőgős és a gitáros vadul hangpárbajoznak, a dobos mindkettőjüket túlszárnyalva próbálja kiverni a keretre feszített mesterséges bőrökből a beléjük szorított ütemeket. Egyedül az énekes, Lewis veszi észre az őrjöngő közönség fölé jó 3-4 fejjel tornyosuló szörnyalakot. A koncert alatt először elszorul a torka. Pont egymást nézik. Még jó, hogy ez volt az utolsó szám... Brrrr... Az öltözőben még ráadásul jól ráijeszt barátnője, Jennifer is. Lewis érzi, ideje hazatérni, a biztonságos otthonukba...

Akármennyire is romlott ez a bizonyos város, azért a legelemibb gonoszság itt is feltűnik az emberek jóérzésének. Maximum nem tudnak tenni ellene. Mit tehetne egy egyszerű biztonsági őr egy túlvilági démon ereje ellen? Mit tehetne egy fiatal énekes srác, akit roppant, ocsmány kezek ragadnak meg? És mit tehetne egy gyenge, fiatal, húsz éves nő, mikor látja, hogy egy rémalak felkapja kedvesét, mint egy rongybabát és egy emberfeletti ugrással elillan vele?

Jen egy korházi ágyon ébred. Kellemetlen megtapasztalás: elhagyta a testét, valószínűleg halott. Lewis-t elrabolta a démon, őt pedig megölte. A bajt csak tetézi az a rémisztő, nem, inkább rémesen szánalmas külsejű hajdan volt vízköpő, aki ott áll az ágya mellett, és Scree néven mutatkozik be. A kis dög beszél. Magával akarja vinni Jent egy másik világba. A segítségét kéri. Ennél rosszabb már úgysem jöhet. Jen követi a lényt...



Félreértés ne essék – nem akarok sem Böjtös Kolléga „írói posztjára", sem pedig irodalmi babérokra törni... Egyszerűen csak azt dobta ki a gép, hogy egy ilyen volumenű játék (ilyen volumenű, LOL :) történetét nem kéne megbecsteleníteni (megbecsteleníteni, LOL :) azzal, hogy csak úgy „simán" iderittyentem nektek. (Lehet, hogy jobban jártatok volna vele ;)

Na, szép, egy mondatot írtam, máris állást foglaltam... Aki ismer tesztjeim alapján (pláne személyesen) most jót nevet, hiszen tudja, megint sikerült totálisan rákattannom egy játékra. Megint következik tehát egy teljesen elfogult (és minden valóságalapot nélkülöző :) „martinos" cikk, ami alapján még akár azt is lehetne hinni, egy baromi király játék született meg, lehetne rohanni megvásárolni, aztán rájönni, hogy: „A kutya fáját, hát ez tényleg veszett komoly, jól írta az a csávó!" :D Na jó, tartózkodjuk az evidenciáktól! ;)

Tehát, Sony jött, látott (engem) és adott. Két féle preview (előzetes) verziót, egy review (tesztelhető) verziót. A Primalból. De, várjatok, nem így volt. Martin ment (E3-ra), látott, Primalt. Ahogy mondják, „megvolt a szemkontaktus". Kamilláztam a programot, ahogy zsiványnyelven mondják. Csak ezután jött a Sony... (Figyelem, érdekes mellékinformáció következik: mindhárom változathoz mellékeltek egy-egy nem egyszerűen hosszú listát, hogy tudniillik milyen bugok (hibák) vannak még benne, amiket tessék figyelembe venni, plusz a game-k sűrűn lefagynak, tessék sűrűn menteni... Ahogy azt Martin Móricka elképzelte... De erről később.)

Szal' hazavittem a masinát. A macskám nagyot nézett VOLNA, hogy mi történik – a gazda megint tesztelni (= kiabálás, ordítozás, kontroller rágás, hajtépés) fog? (Ha lett volna macskám, persze.) Felnyomtam a PS2-t a 7.1 csatis erőlködőre meg a 107 centis Sony képernyőre és iktattam a lemezt. „Jöjjön aminek jönnie kell!" – dőltem hátra a fotelben... (Esküszöm az élő istenre nem gizdáskodni akartam az előző mondattal – tényleg csak szeretném lehetőség szerint minél jobban átadni nektek azt az élményt, ami engem ért!)

...és jött! Dolby-Pro Logic II logo és hang. Sirály! Aztán rögtön azzal fogadott a progi,



hogy akarok-e 60Hz-es NTSC módot (nem állok le vitázni: ÚGY minden játék simábban és teljes képernyőn fut), esetleg Pogressive Scan üzemet? „Jóhogy! Legyen a 60Hz!" – döntöttem és nyomtam. (PS sajnos nem megy a 107-esen.)

Hagytam egy kicsit, hátha demozik nekem a játékom. Nem vártam hiába! Olyan trailer következett, hogy leszakadt a fejem! (Kicsit feltekertem a hangot, na! :) Nincs rá jobb szó – mocskos kemény a zene!

A banda neve 16Volt, az album címe Supercoolnothing v2.0. A www.16volt.com címen megtalálhatod őket. Persze megszereztem a game soundtracket, dupla CD, nagyon császár! MAJDNEM olyan zúzós, amihez képest Marilyn Manson beállhatna a Bécsi Fiúkórusba – csak majdnem, mert szerencsére elég dallamosan zúztak a srácok (már majdnem Rock and Roll! :), amit én mindennél többre értékelek. (A dallamot, persze.) Zúzni minden „jött-ment" gitáros tud! (Sokat filóztam, hogy itt a „minden" vagy a „jött-ment" legyen-e idézőjelben...?) Pedig nem is tűnnek annyira elvadult pacekoknak...



Szóval a zene. Fúj, de baró! Marilyn Manson Antichrist Superstar korszakát idézi a feeling, de erős Nine Inch Nails hangulatú hangszereléssel, mindez telenyomva a Tool-féle sampler-hangokkal. Na, erre a muzsikára pedig mesterien rávágva a mozi. Dinamikusra vágva, mint egy videoklip. Brutál kemény mozi. Nem erőltetett CG animációval, nem is kajla, nem emberi járású és bugyuta fejű kamu-hősök gyülekezetével. In-game jelenetek, mozdulatok, gesztusok, kimerevítve. Ahogy látom egy bombázó, nagyon dögös tetovált kiscsaj, meg egy mogvány, piszkafa végtagos törpehiúz vizköpő-sárkány a főszereplő. Graygole, mondja a német. (Ha tud angolul.) A csaj ágyban, a lény átugrik egy szakadékot, a csaj mászik és fázik, a lény köp egyet, a csaj elborzad, a lény csípőre tett kézzel dobol a lábával. Kiállás, megszólal a csaj, miután tetőtől-talpig végigmért egy termetes dögöt: SHIT. (Vajon ez bent marad a végleges verzióban is? ;) Szörnyek integetnek a lánynak: „Gyere ide ha mersz, kicsirigó!".

Tehát egy lány és egy törpe kőszörny. Vajon melyikük lesz a kedvencem? Nocsak, a csaj átváltozott – szörny fej, zöld „lézerkarmok", abriktolja a különböző dögöket, ahol éri. Kombózik, mint az állat. Úszik a víz alatt. A nőn valami bordós bőr-felső feszül, de annyira bőr az effekt, hogy ha ennél élethűbb lenne, aláírást kezdenének gyűjteni az állatvédők! „Ja, szép. Majd biztos ilyen lesz a játék... Túl veszélyesek ezek az arc- és testmimikák. Cccc. Nem hiszem el..." – gondolom magamban. De a trailer jó. Meghozta a kedvem a játékhoz. Most döbbenek: VALAHA EZ volt az trailerek feladata! :) (Sokat filóztam, hogy itt a „valaha" vagy az „ez" legyen-e kiemelve...? :)

Kezdőképernyő – mint egy nonfiguratív tetoválás. Tuti nyerő logo. Ennél jobb nem is lehetne! Beállítási lehetőségek az Options-ben: minden. Nyelvek. Kontraszt, képernyő pozíció. Mindenféle hangok és zenék ereje. Feliratok ki/be. (Legyen be.) Kamerák mozgatása. Widescreen opció. Extrák a DVD-n. Nocsak! Tarot kártya gyűjtemény – jelenleg még minden rejtve. Kedvcsináló trailer. Már megvolt! :D 16Volt videoklip. Lássuk. Megvolt. New Game.

(Ide jött volna elvileg az a mese, amit a teszt legelején olvastatok. De ODA jobban illett. Ez van! :)

Szóval elkezdődött, itt állok a játékban. Jézus, de zorall a látvány! Ki volt az tudatlan, aki azt mondta, hogy a PS2 nem tud olyan grafikát, mint az Xbox? (Ja én voltam? Most megtudtam... Én idióta!) Tud ez a gép mindent, amit tudnia kell, csak a sok láma programozó nem tudja kihozni belőle. Itt a bizonyíték – ez a játék szebb, mint eddig bárme-



lyik PS2-es game. (Naaa, nem vártam vele sokáig, hamar benyögtem, eredetileg későbbre tartogattam! :) EZ a komolyság, hölgyeim és Uraim!

Most biztosan a fejeteket csóváljátok – elszaladt a ló a Martinkával. Higgyétek el, nem. (Talán egy kicsit... :) Ez a game nagyot fog szólni! Persze maradjunk két lábbal a földön. Legyünk kicsit alkalmazkodóbbak és fogalmazzuk újra a „legenda" szó értelmét.





A '70-es, '80-as években még nem volt OLYAN nagy kunszt korszakalkotó „játéklegendát" csinálni. Atariék kihozták a Pongot, Williams-ék a Defendert. Centuriék a Phoenix-et. Namcoék a Pac-Mant. Az Epyx az Impossible Missiont. Mára már minden patron elsült. Majdnem minden. Kivagyok attól, amikor a tesztelők állandó jelleggel nyafognak : „Nincs újdonsááág a játékban..." – emberek, tudjátok egyáltalán, hogy mit szeretnétek? Ha jön egy játék, amiben ott van az ÚJDONSÁG, meglátjátok majd? Észreveszitek? Ott volt a Vib Ribbon. Ott volt a Parappa. Észrevettétek? Kiröhögtétek...

Jam Master Jay 1985 környékén kitalálta, hogy ötvözi a RAP-et a metállal. Stílust teremtett. Ma is abból táplálkozik minden „nu-metal" banda. Lehet ennél „újabbat" csinálni? Legyünk őszinték: nem. De akkor mit lehet? Jön egy fehér fiú, akit Eminemnek hívnak. Nem tesz mást, mint nyomja, ami a szívéből jön. Úgy nyomja, hogy a feketék is meghajolnak előtte. Isten lássa a lelkem, nem vagyok RAP párti, de amikor otthon, este, kellően ellazulva meghallgattam az Eminem film, a 8



Mile „híres" betétdalát, el kellett ismernem – ez a csávó nagyon érzi! Csinált valamit.

Metal Gear Solid. Sok idióta azon vergődik, hogy „pixeles" a grafika. Jézus Mária! Kit érdekelnek a pixelek? Egy olyan anyagról beszélünk, ami ugyan csak pár éves múltra tekint vissza, mégis mérföldkő a konzoljátékok történelmében! Ez a játék egy zseni műve, ép eszű ember nem mehet el mellette szó nélkül! Tactical Espionage Action. Mutass ma egy „sikerjátékot", amiben nincs valami lenyúlva az MGS-ből... És akkor jönnek nekem a pixelekkel a tudatlanok... Hideo Kojima is csinált valamit.

De akár felpattanhatnék kedvenc új vesszőparipámra, a Két Torony filmre is. Láttátok már? Nem is tudom, szavakkal le lehet-e írni azt az érzést, ami az első „megnézés" után fogott el. Az, hogy sírtam, zokogtam, visítottam, tapsoltam és éljeneztem, csak egy dolog. Egyedül, otthon, a fotelben. (Még a moziba nem is jutottam el.) Visszahozta a hitemet. KATARZIS non-plus ulta! Újra tudom, hogy igenis LEHET még ÚJAT hozni a moziba, olyat, ami addig még nem volt. Ezután a film után felköthetik a gatyát a rendezők! Tisztelem Lucast, kedvelem Cameront, de Peter Jackson most szépen kilőtte magát egy rakétával az űrbe, amit nehéz lesz viaszból tapasztott szárnyakkal utolérni! (Szinte már hallom a károgó kritikusokat, akik azt kifogásolják, hogy a könyvben nem X szólította meg Y-t, hanem fordítva. Szegények...) Jackson tud valamit!

De kanyarodjuk vissza a Primalhoz. Szerintem (de utálom ezt a szót leírni) legenda született. „Kis" legenda. Mai legenda. Amit az „anyagból" ki lehetett hozni...

Valami épület előtt állok. Gyönyörű a látvány. Mintha egy őrült szürrealista festő ész nélkül kente volna ecsetjével a vér és a nap színeit a vászonra; olyan az égbolt. Villámlik. Mélységek és magasságok. A semmiben lebeg a sziget. Négy irányból, a templom négy hajójának végén meredő tornyokból lézerkorbácsok csapódnak ki, találózásukban vörös energiagömb lobog a magasban. (Scree már előrement, követni kéne. Tapadjunk az analóg karra! :)



Ezek a gyönyörű kő-textúrák! Ezek a fények! Tű éles kép! Vörösök és narancsok. Az X-es Splinter Cellben van a létező legszebb fény-árnyék effekt? A fenét! EZ nagyon forró!

Megindulok a csajjal... Bal kar osonás/lépés/futás minden irányba. Amerre nyomom, arra megy. Ez a jó, ezt szeretem, a legbarátibb. (Elég volt a Residentes totyogásból!) Na, egy csepp probléma, nem fordul rendesen a kamera a karakter után, R3-mal kell odalökni. Jobb kar kameramozgatás. Jujj, de finom! Tök jól megy együtt a mozgással. Pár perc múlva már egyszerre tudok előre futni és akár hátra-felfelé nézelődni. Ez így nagyon szuper, nagyon „filmszerű" így a látvány. Szokatlan? Meg kell szokni! (Minek legyen a kamera kötelezően mindig a karakter mögött? Tessék szépen menni és kamerázni is egyszerre! Haladjunk a korral!)

A templom belsejében, a lépcsőt mászva egy



PRIMAL ['praiml] a 1. első, eredeti, ős- 2. első, fő, legfőbb



csapásra más színvilág fogad. Kékek. A falakon foszforeszkáló „xenon-világítás". (Tudod, mint a jobb Mercik és Audik lámpája.) Tökéletes árnyékok, fényforrástól függően változnak. Árnyékmásom törik a lépcsőn. Nem emlékszem, hogy láttam volna ilyet korábban – játékban... Kicsit forgolódom, gyönyörködöm. Forgatom a kamerát, hátulról, szemből, oldalnézetből is felszaladok a lépcső tetejére.

Beérek egy hatalmas terembe. Zöldek és szürkék. Lézerek, energiák, egy bizarr gép, benne ül egy még bizarrabb alak. Chronos. Jen cuki módon kommentálja a látványt – mint egy tipikus mai csaj. Fruska. (Lehet, hogy eredetileg szőke? :) Nem erőltetett, de jópofa poénok. Kis szörny-társam cseppet kivan útszéli „stílusomtól". Mert hát ugye most én vagyok Jennifer...

Sohasem szerettem Lara Croftot; talán az volt a baj, hogy nem tudtam magam beleélni a bőrébe. (Természetesen itt most a játék-Larára gondoltam, nem az őt megszemélyesítő csodálatos modellekre – őket komáltam!) Ahogy művészkörökben mondják: nem tudtam magamévá tenni a szerepet. (Nem, én nem játok művészkörökbe, csak átvettem! :) Nem érzem valóságosnak a figurát, a hősnőt, aki jól nevelt, igen jól szituált, arisztokrata, ártatlan, ugyanakkor kalandvágyó, mindenre elszánt harcos amazon. Ha megnézitek például a játék alapjául szolgáló mozifilm főszereplőnőjét kiderül, hogy talán a rendező is hasonlóan gondolkodott, mint én – vajon miért pont ERRE a nőre esett a választás? Annak az egészséges férfiembernek, aki ránéz Angelina Jolie fejére, tuti nem egy csinos pimasz angol arisztokrata csajszi képe jön be, hanem egy minden hájjal megkent mexikói utcalányé, aki után még a „más" férfiak is petróleumot fütyülnek. Kinek kell hát egy ilyen „nem létező", misztikus nőszemély? És itt van a kutya elásva! A szereplőválasztásnál! Mert Jennifer, Jen, ő nagyon betalált. Őt lehet szeretni. Át lehet érezni a baját. Érdemes harcolni érte, vele. Dögös, mai csaj, bitang tetoválással a hátán, szép test, édes pofika, cuki copfok, mézédes hang! Éljen a szinkron!



Na, aztán itt van Scree is – mert ő is főszereplő, gondolom ezzel nem árulok el titkot. A jóságos törpe, a vigyázó testőr, az egyenrangú társ – és szerencsére nem „gyúrós" bőrben! A szépség és a szörnyeteg! Gratulálok, jó szereplőbrigád jött itt össze!

Tetszenek a figurák és tetszik, ahogy mozognak. Persze motion capture technika, nagyon sima és folyamatos. Teljesen életszerű. Nem rángatóznak, nem bénáznak – folynak a képernyőn. Tempósan, dinamikusan. Ahogy a hullám kicsap a partra, aztán visszahúzódik. Fejlesztő urak, ott kint, olyan nehéz lenne ezt más játékoknál is ÍGY megcsinálni?

Chris Sorell neve talán ismerősen hangzik a die-hard konzolguruknak. Sok éve meghatározó szereplője a játéktörténelemnek, hogy csak egy ősrégi címet említsek: ő követte el az Amigás James Pondot, a titkosügynök-hal kalandjait feldolgozó game-et, de leghíresebb munkája talán a Playstationös Medievil. A Primal munkálataiban mint Kreatív Rendező tevékenykedett és készségesen felelt a kérdésekre. (Hogy stílszerű legyek: Sorell tud valamit.)

Mi a Primal?

Miután befejeztem a Medievilt egy csomó ötletem maradt kiaknázatlanul. Egy sötét, megrázó világot akartam teremteni. Olyan motort akartam készíteni az új játékhoz, amelynek nincsenek hagyományos értelemben vett korlátjai a részletek megjelenítésének terén.

Miért egy lány?

Annyit vacakoltunk a Medieviles karakterrel, hogy a végén tudtam: a következő hősöm tuti nő lesz. De nem a szokásos szexi baba. Minden játékban, ahol női főszereplő van a Tomb Raideres Lara karakterét másolják. Jen valami más. Egy vadóc, mai csaj, démoni erőkkel felvértezve.

Miért egy vízköpő?

Scree további színt visz a játékba. Egyfajta dupla-karakter módot. Választhatsz, hogy melyikükkel mész és gyakran össze is kell hangolni a munkájukat. Érdekes kapcsolat alakul ki kettejük között...

Mi a vége?

Komoly játék lesz. Nagyon életszerű. Elegünk van a kiszámítható ellenfelekből és a felszedhető, lebegő csillagocskákból, életerő kijelző ablakokból. Valódi világot csinálunk. Harminc ember dolgozik éjt nappallá téve a projecten, rövidesen a finishbe érünk.

Katie Lea, a project Vezető Tervezője:

Célok?

Kezdettől fogva valami nagyon eredeti dolgot akartunk csinálni. Játékot, ami nem túlságosan „játékos". Hihető, valódi világot, hihető feladatokkal és megoldható, valóságos fejtörőkkel. Nem visszük túlzásba a „kulcsok és ajtók" szokásos problémáját. Nem strapáljuk le a játékost az állandó felesleges bunyózással. Változatos küzdelmeket terveztünk. Egészséges arányt tartunk. Élvezzék, hogy játszanak!

További célok?

Igen nagy szabadságot akarunk adni a játékosnak!

Mark Gibbons, Művészeti Vezető:

Hogy alakul a Primal?

Meg akarjuk mutatni, hogy mi mindent lehet kihozni a PS2-ből! Szabadkezet adtunk a művészeinknek, a határ a csillagos ég volt! Egy átlagos Medievil pálya kábé 8 ezer poligonból állt. A Primalben gyakran csak egy szoba többől épül fel. Kitaláltunk egy dinamikus töltési rendszert is. A játék folyamatosan veszi be az új adatokat. Folyamatos a játékmenet.

Külső jegyek?

Mindenhonnan vettünk valamit. Az ókori Rómából, a 17. századi Franciaországból. Keleti épületekből. Valós idejű fényhatások, füst, víz, hőség, hideg. Mindent bevetünk!

Jah, a lényeget meg nem mondom – közben pokolian gyönyörű zene szól! Olyan, amilyet a legvadabb japán stuffokban hallhatsz. Ez most nem a 16Volt, ezek a Prágai Filharmonikusok és a Cseh Nemzeti Kórus. Klasszikus mjúzik. Komolyzene. Földöntúli hangok. Kezdek gyanakodni: ENNYIRE azért nem lehet tökéletes minden! Zene/Hang értékelése: nagyon erős KIVÁLÓ!

Na, akkor kezdjük. Már tudok a jó és a rossz harcáról. A Káosz és a Rend háborújáról, ahol Abaddon a kegyetlen és Arella, a kegyes, a két isten vívja harcát. Mindketten halhatatlanok, fizikai testük nincs, de ha akarják, meg tudják



mutatni magukat valamilyen formában a külvilágnak. Köztük és érdekeltségeik között tartja az egyensúlyt Chronos, a Nexus ördögi gépébe, az Oracle-be börtönözve. (Mint az Istencsászár a Warhammer 40K könyvekben!)

Belahzur és Abdizur, a két isten két büszke és erős tábornoka hajdan nagy ellenfelek voltak. Abaddon, hogy végre legyőzze Arellát megbízta Belahzurt, hogy lopjon el két csecsemőt az emberek világából, a Mortalisból. Ez a két gyermek ha felnő, képes lesz démoni formát ölteni és a Káoszt szolgálni, végleg megdönteni a Rend hatalmát. Abdizur megneszelte a tervet és visszalopta a bébiket, majd elrejtette őket. Elkapták, megkínozták, megtörték tettéért. Új bőrbe kellett bújnia. Ő lett Scree... Scree Arella katonája, én tehát a jó szolgálatában állok.



Négy világból áll az Oblivion. Kettőt a Káosz vezérel, kettőt a Rend. Az egyensúly nem borulhat fel köztük – pedig Abaddon valószínűleg most pont ezen mesterkedik. Fondorlatos módon megfertőzte a Rend világait, Chronos majd belehal, hogy fenntartsa a balanszot. (Ahogy a Depeche Mode is mondja: Get the balance right! :) A feladat adott – kiborítani a bilit! :)

De milyen stílusú ez a játék? Egy tulajdonképpeni klasszikusnak mondható akció-kaland stuff. Egy tűzről pattant csajszi és egy kő vízköpő közös kalandjának meséje. Nem akarok hasonlítgatni, de a békesség kedvéért olyan, mintha összegyúrták volna a Tomb Raidert és a Devil May Cry-t, kicsit nyomtak volna a Shadowmanből és hozzátettek volna a klasszikus „segítsük egymást" Head Over Heels-ből, meg a Final Fight-ből egy adagot. Mindegyiknek a legjobb falatját! Felveszem a kötelet, fel tud mászni a másik; megszerzem a kulcsot, ki tudjuk nyitni az ajtót; bemászom a résen, a másiknak kinyitom a kaput, én átugrok a szakadékon, ő körbejön – nem kell bemutatnom jobban a témát, ugye? ;)

Két szereplőnk van, az ő összehangolt munkájukkal kell megoldani a 4 világ rejtélyeit. Néha együtt mennek, néha külön – kettejük normál és speciális képességeit felhasználva kell megfejteni a fejtörőket. Segíteni kell egymásnak a feladatok leküzdésben. Általában Jen végzi a munka „piszkos" részét, vele kell küzdenünk, verekednünk, bunyóznunk. Kezdetben még csak egy tőrrel, de ahogy haladunk a történetben négy különböző (a 4 világra jellemző) démonalakot vehetünk majd fel, egyfajta metamorfózis kíséretében. Mind a 4 „bőrben" más és más stílusban küzdhetünk majd. Érdekes és izgalmas lesz, elhihetitek.

A játék kezelése pofon egyszerű és tökéletesen baráti. A bunyók jól követhetők, a nehézségi fok nagyon lassan, fokozatosan emelkedik. Teljesen arányban vannak ezzel a logikai feladatok, melyek soha nem merülnek a kommersz bűzös posványába, nem túl nehezek, pont elég ideig tartanak csak fel, mindenki számára előbb-utóbb kikövetkeztethetők. Játszhatóság értékelése: gondolkodás nélkül KIVÁLÓ! Ami eléggé tetszett, hogy nem ismétlik a szokásos feladat-sémákat a végtelenségig. Úgy tűnik ugyan, hogy elég nagy szabadságot ka-



punk, de ennek ellenére elég lineáris a játék, tehát túlzottan elkeveredni sem lehet. Ezt is szeretem! A tartalom egészére elmondható, hogy profi a game rendezése, ritmusa. Nem sürgető, nem altató; könnyű, pezsdítő és legfőképpen szórakoztató! A játék hosszúsága is azt hiszem megfelelő. Egy pályát véleményem



szerint, mindenféle leírás nélkül (leírással 3 óra alatt :) 2 nap alatt végig lehet vinni, így körülbelül – mondom ezt anélkül, hogy jelenleg végigjátszottam volna a pogit, ezt kérem figyelembe venni – másfél, maximum két hét játékidőt jósolok. Kevés ez? Nekem elég. Ennek tudatában „jót" adok majd az értékelőben a „szavatosságra", mégpedig azért, mert önző énem sokkal jobban örült volna még 3 világnak, de az eszem tudja, hogy ez még egyszer annyi idejébe került volna a fejlesztőknek, ráadásul lehet, hogy így felütötte volna a fejét a játékban az unalom nevű csúnya betegség!

A valódi játék azonnal indult, mihelyst követtem Scree-t, alkalmi vezetőmet az első helyszín megnyíló portáljába, egy furcsa csillagkapuba… Solumban vagyok, a Rend világában, ahol valahogy még sincs rend. Ez az örök tél és éj országa, ahol a harcos és nomád Feraiok élnek. Mintha a Vikingeket kereszteznék a Minotaurusszal! Egy királyság, ahol rá kell jönnünk, miért nem működnek az ősi törvények. Jen – azaz én :) – konstatálja, hogy ez a sok hó szívás lesz, tekintve, hogy felsőruházata egy ujjatlan kis topból áll. :P

(És most, ha kimondottan játszani akarsz, lapozz a mellékletbe a játék leírásához. Ott bemutatom az első pálya megoldását, a kezelést, meg minden tudnivalót. Itt most másra kell a hely.)

Mesélnem kell a Primalról! Először is azt kell mondjam, ez a játék egy vizuális oktatófilm a jövő programkészítő nemzedékének! (Túloztam volna? Talán. Kicsit.) Mindegy, simán dobom a grafikára a „kiválót"! (Igen, szebb, mint az ICO, MGS2, DMC.)

Az első világ tehát egy „külső" helyszín. Jó választás, kedvelem külső helyszínes pályákat, a nagy tereket, épületeket, növényeket! Fehérek és szürkék. Állandó éjszaka van és szakad a hó. Gyönyörű effekt! Kisebb-nagyobb fehér pomponok hullanak az égből, a szellő néha erre-arra fújja őket. Jen lehelete frankón meglátszik a fagyos levegőben. Ahogy futunk a hóban, ott maradnak a lábnyomaink. Scree néha tüsszent egyet. A hó itt-ott pamacsokban megállt egy-egy sziklán, bokron. A fákat rázza a fütyülő szél. A barlangokban aztán hamar szembesül vele az ember, hogy tulképp' mit hívnak fény/árnyék effektusnak! Scree felvesz egy fáklyát, amely bitang szépen világítja meg a falakat és csinál valós idejű árnyékokat. A szürkés/barnás sziklába szinte beleég a tűz vöröse és sárgája. Néha pont úgy állunk meg, hogy ennek a fáklyának a tüzén, a táncoló lángon, a felszálló, opálos hőcsóván keresztül látjuk Jent! Első osztályú látvány, szavamra! Ilyet én még programban nem tapasztaltam! Ha Jen megy elől, bele a fagyos kék sötétségbe, Scree ott lohol mögötte a tűzzel, narancsszínűre festve a lány hátát. Elképesztő kontraszt! Ropog a hó, tutul a szél, pattognak a fáklya szikrái.

(Jen megkapja első démon-alakját. Zöld lézerkarmok. Veszélyes!)

A második helyszín egy víz alatti ország, Aquis, ahol az egyébként úszni nem tudó Jen a víz alá kényszerül. (Jen új alakjában kék villámokat szór. Meseszép!) Egy hajdan volt gyönyörű Rend királyság, melyet szörnyű kórság fertőz. Egy idegen halszerű faj élőhelye. Kékek és zöldek! Komoly bátorság így „másodikra" bedobni a „vizes" adut, azt ugye később szokták a programokban. A víz alatti világ ábrázolása nem egy egyszerű feladat, nem is látjuk túl gyakran játékokban, ha látjuk, akkor is csak rövid pályaszakaszok erejéig; hát itt benyomták, full második pályának! Mit mondjak, nem piskóta! Hőseink teljesen élethű buborékfelhőt húznak maguk után, a fény óvatosan, halovány csóvák formájában jut le a felszín alá. Scree a fenéken trappol – hisz voltaképpen kőből van; Jen karcsú sellő módjára úszik…. Ha felmész a felszínre, lefolyik a víz a kameráról, mint a búvárszemüvegről, megpillantod a fáradt rózsaszín dombok felett az óvatoskék eget… Az örök naplemente látványa! Igazi színorgia! A hangok… Hihetetlen! Bugyogás, víz alatti hárfazene – a szirének éneke. (Áh, asszem' ez is a „látni meg hallani kell, mert úgysem hiszik el" kategóriába tartozik.)

A harmadik világ az én személyes kedvencem, Aetha. Méltó koronája az eddigieknek, látványban mindenképp! Egy Káosz ország, messze magasan, a hegyek között, a felhőhatár felett. Mint Erdély, régen, fénykorában. (Talán most is…?) Mint Drakula gróf világa. Ömlik az eső, minden csurom víz. (Bele a kamerába!) Reneszánsz francia és germán építészeti stílus, gondolhatjátok, mindez az esővel, köddel, hegycsúcsokkal és azokkal a jellegzetesen deszkázott házakkal (meg később a Kék-Duna keringővel, ami átcsap valami vérfagyasztó szonátába) – ha tudnék festeni, ilyen képeket készítenék! Karcsú kastélyok, súlyos vörös szőnyegek és drapériák; olyan márvány-effektet mutat be itt a game, hogy majdnem letettem a hajam! Fekete, barna, vörös és fehér, tükörfényes márványpadlókat! Itt él a Wraith nevű faj. A dölyfös, önpusztító, dekadens gazdag arisztokraták és a nyomorúságos pórnép szimbiózisa. Fakó tök szörny fej, hozzá tizenhetedik századi, francia ruházat, rizsporos paróka, fehérre mázolt arc. Jaaa, szinkronból itt is jelest kap a program: tökéletes francia akcentusú angol beszéd, tele francia szavakkal.

(Mintha csak a Púpost nézném! :) Komoly a flash! Később, amikor itt megkapod harmadik démonalakodat, újra le fogsz döbbenni, mert a lilás lézerostor és energiatőr látványa, miközben küzdesz a dohos börtöncellák mélyén, eléggé elsőrangú látvány! Azt hiszem egyébként ezen a pályán láttam tesztelői pályafutásom legszebb ellenfél-karaktereit; elegánsan kecses francia lovas huszárok-huszárnők (vagy mi az ördög?), TÖKÉLETESEN fémes hatást keltő arany és ezüst páncélban, fekete kezeslábasban(?) tű vékony vívótőrrel – mondom, a Három Testőr kosztümjei ezeknek fényében totál kamuk! A cselekmény ekkorra már rendesen besűrűsödik, mert a pálya végén már lesz minden: véráldozat, fekete mágia, horror-gépezetek és szörnyű kínzások – Frankenstein doktor laboratóriuma játszóház ehhez képest! A hangokat nem is ecsetelem; nem tudom ki adta a hangját a kínzókamrákban hallható jajveszékeléshez, de beleélte magát az ürge, az biztos! :D







A vége, a negyedik világ számomra csalódás volt. Tisztában vagyok vele, hogy nem a szokásos krach ütött be, amikor a program végére „elfáradnak" a fejlesztők és kifogynak a pályaötletekből; direkt vették ilyen „keletiesre" a figurát. A baj az, hogy ki nem állhatom az egyiptomi-indiai fílinges világokat. Borsódzik a hátam a fáraó-fazonoktól, szfinxektől, Hórus-szobroktól, homokkő építményektől. A Primal negyedik helyszíne, Volca, ahol a misztikus Djinn nevű faj él, egy ilyen Káoszvilág. (Itt kell végül rendet tennünk, negyedik démonalakunkat használva. Neonsárga lézerkard! Nem semmi!) Sárgák és barnák. Az egész hely egy hatalmas vulkán, melynek belsejébe labirintusokat fúrtak az élő fémből felépülő testű lények. Nem mondom, hogy nem szép ez is, de az első három világhoz képest mindenképpen visszalépésnek ítélem.

Ide valami monumentálist kellett volna tervezni! Valami meglepőt, valami nagyon bizarr, bibliai káoszt. Túlvilágot, másvilágot, poklot és mennyországot. A végső leszámolás impresszionista kavalkádjának helyszínét. Agóniát és megtisztulást! Egy hatalmas pofont a játékosnak, hogy még hónapok múlva is erre emlékezzen. Ehelyett van kő és láva. Nem gond, ha emiatt a „hangulatot" csak „jóra" veszem? Tényleg csak emiatt. (Egyébként bődületes a cucc!)

Asszem' elérkeztem a végére. Itt ez a Primal. Egy végletekig kidolgozott és korábban még soha nem látott grafikai részletességet felvonultató game. Egy tényleg katartikus, lélegzetelállító zenéjű mű. Egy csodálatosan játszható, kellemes, szórakoztató stuff. Egy program, amely majdnem tökéletes, amelyre büszkék lehetnek készítői.

Egy játék, melynek végső pontszámán sokat agyaltam. Legyen 9.5 két „jóval"? Legyen 9 a sok gyanús-titkos 8 és 8.5 után? Nem! Elfogult leszek! Odanyomom azt a 9.5-öt! Írjon jobbat, aki tud!

Biztos csomó mindent kihagytam, de elfogyott a hely. Remélem átment, amit üzenni akartam! Lehet ugrani a melléklethez…

(A játéktesztelés néha eléggé szubjektív dolog tud lenni. Remélem nem zavarta meg túlságosan a tisztánlátásomat ez a game. Remélem, nem fogtok csalódni benne, ha megveszitek. De mégis – ezennel minden felelősséget elhárítok! :D Csak hülyültem…)

Martin
martin@576.hu

PRIMAL

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyönyörű, mint egy angyal, ráadásul kezes bárány
× a negyedik világ nekem nem jött be

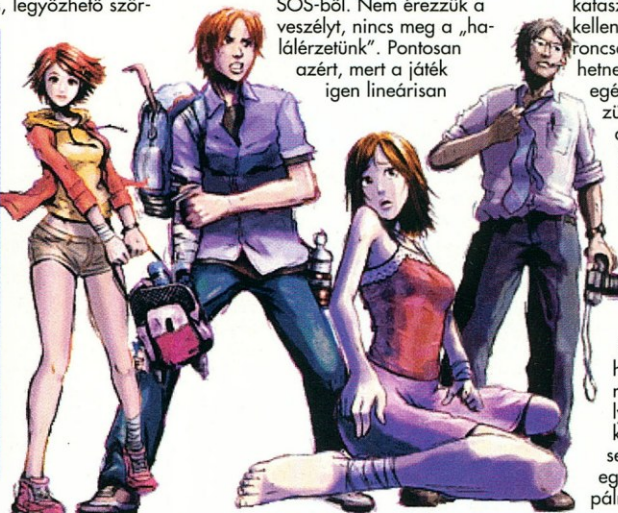
9.5 pont

SOS FINAL ESCAPE

MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE (BIZTONSÁGBA?)

Vajon mit tennél, ha egy szép napon egy földrengés totális pusztulásba taszítaná otthonodat? Távol álljon tőlem, hogy bárkinek is ezt kívánjam, de azért érdekes eljátszadozni a gondolattal. Hogyan menekülnél, merre, mit csinálnál a romok és halottak között, folyamatos utórengések közepette? Én igyekeznék egy védett helyet találni, vagy pedig kapcsolatot teremteni egy mentőosztaggal. Esetleg megvárnám egy biztos helyen Mancsot és társait. Remélem ez soha nem fog az életben bekövetkezni, de sajnos ezt soha nem lehet előre tudni. Valahogy így volt ezzel Keith is. Nyugodt élete volt eddig, mint újságíró tevékenykedett, ám egy idő óta érezte, változásra van szüksége. Talán ezért dönt úgy, hogy elköltözik Stiver Islandre. Ez egy mesterséges sziget, egy hatalmas várossal. 2005 nyarán azonban, nem sokkal az-





után, hogy Keith a városba ért, egy óriási, a Richter skála szerinti 6.6-os földrengés rázza meg az egész szigetet. Lényegében ezzel mérhetetlen pusztulást hoz az egész városra. Romba dől minden, az épületek, az utak, az autók egymásba sodródnak és felrobbannak, túlélő alig van. Természetesen a kormány egyből mentőakciót szervez, bár ez nem könnyű, hisz a folyamatos utórengések miatt a város romjai mérhetetlenül veszélyesek, az ember soha nem tudhatja, mikor kap a nyakába egy több tonnás betontömböt. A rengés alatt Keith épp egy vonatban utazik, ám csodával határos módon túléli a katasztrófát. Innen pedig már rajtunk, játékosokon múlik Keith sorsa, hisz a feladatunk az lesz, hogy valahogy elmeneküljünk ebből a pokoli városból. A természet kiszámíthatatlanságánál fogva utunk nem lesz egyszerű, hisz ahogy azt már mondtam az utórengések miatt mindenhol veszély fenyeget, egy nyugodt lépést nem tehetünk meg anélkül, hogy ne lennénk életveszélyben. Bár az, hogy ez a rengés természeti jelenség-e, nem jelenteném ki 100%-ra, de ez már a további történetből derül csak ki.

UTOLSÓ MENEKÜLÉS

A fent vázolt sztorival kezdődik az SOS – The Final Escape című játék, melyet az Irem adott ki. Nem tudom miért, de ennek a cégnek neve számomra igen ismerős, de most nem ugrik be honnan... Dehogy nem, az R-Type sorozatról! Több klasszikus arcade játékot készíthettek már.

Mindenesetre ezúttal egy jó alapötletű, ám rosszul megvalósított játékot bocsátottak a rendelkezésünkre. Az SOS ugyanis egy túlélő-kalandjátéknak készült – nincs benne akció, lövöldözés, legyőzhető szörnyek, meg semmi ilyesmi. Az egyetlen feladat: kijutni a városból. Persze közben azért más célunk is lesz, hisz több túlélővel is találkozhatunk, akikkel meghatározó lesz a kapcsolatunk. Talán az akciórész hiánya gondolom sokakat elriaszt a program beszerzésétől, de ennek ellenére még lehetne ez egy jó program, hisz valóban szimpatikusan kezdődik az egész.

Azonban a jó kezdés nem jelent további pozitív folytatást. Miután szembesülünk a hatalmas város romjaival, a ledőlő óriási betondarabokkal, azaz eltöltünk legalább fél órát az anyaggal, kezdenek előjönni a súlyosabbnál-súlyosabb hibák. Hogy melyek ezek? Egyszerűen fogalmazva, a game túl lassú, vontatott, mondhatni unalmas. Bár igazából ez rossz szó (nem is teljesen igaz), inkább azt mondanám hangulattalan, és mellesleg még hihetetlenül logikátlan játék is, tele butábbnál-butább feladatokkal. Először is indokoljuk a fenti állításokat.

Egy ilyen hálás téma, mint amit az SOS elénk tár, több dolgot is magában rejt. Ugye ha összeomlik egy egész város, sőt sziget, az szinte teljes mértékben egyenlő egy bizonyos fajta apokaliptikus, letargikus hangulattal. Egy olyan nyomasztó bezártság érzettel, mely minden pillanatban tudomására hozza a játékossal, hogy mérhetetlen kiszolgáltatott helyzetben van. Érzékeltetni kell, hogy karakterünk egy porszem, a körülötte történő eseményekre nem lehet befolyással, nem tudhatja, mikor vár rá halál. Pont ez az, amit én hiányoltam az SOS-ből. Nem érezzük a veszélyt, nincs meg a „halálérzetünk". Pontosan azért, mert a játék igen lineárisan zajlik, azaz megyünk előre a sztoriban, újabbnál-újabb helyszíneket bejárva.



A következőképpen képzeld el a játékmenetet: mész előre, eléd kerül egy akadály, melyet valamilyen tárggyal lehet megoldani. Biztos, hogy a probléma megszüntetését szolgáló tárgyat valahol a közelben lehet megtalálni! Olyan nincs a játékban, hogy egy a legelején felvett cuccot a végén is használni kelljen. Ez viszont előre vetíti, hogy tulajdonképpen a sztori csak egy előre megírt „folyosón" zajlik, melyet egyfolytában buta feladatok hátráltatnak. Egy példa mondjuk a tipikus butaságra: minden egyes tárgyat a menüből kell használni, teljesen feleslegesen. Zavart, hogy az egész játék megrendezett, tehát nem történik semmi véletlenül. Itt most konkrétan az utórengésekre gondolok, hisz azok mindig akkor jönnek, amikor egy bizonyos időben egy bizonyos helyre érünk! Azaz ha egy utcasarkon egy bizonyos időben elkezd rengeni a föld, akkor ott akárhányszor is játsszuk újra a játékot, mindig rengeni fog a föld. Miért nem lehetett a rengéseket véletlenszerűen generálni, ezzel sokkal jobban lehetett volna fokozni a veszélyérzetünket! Hangulati probléma továbbá, hogy rosszul vannak berendezve az utcák. Az rendben van, hogy mindenhol romok és kiégett, vagy összeroncsolódott kocsik hevernek szerte széjjel, de hol vannak a hullák? Egy ilyen katasztrófa után az egész várost hulláknak kellene borítani, horrorisztikusan összeroncsolva. Ehelyett két kezemen összelehetne számolni hány halottat láthatunk az egész játékban, és akit látunk, azok közül sem mindegyik a földrengések miatt hal meg. Még a romos kocsik és buszok vezetőit sem láthatjuk – biztos már elszállították és eltemették őket. Mindezek mellett ott van az a sokkal súlyosabb a hangulatot teljesen romba döntő hiba, hogy az egész játékban csönd van. Alig néhány helyen szól zene és ez egy újabb kardinális bug! Nem hiszem, hogy egy ilyen játéknál ne tudták volna a készítők, hogy milyen hangulatfokozó és ezáltal meghatározó szerepe van a zenének. Jó helyen megválasztott dermesztő muzsikák segítségével már előre lehetne sejtetni bizonyos helyeken a veszélyt, egy olyan ijesztő érzést lehetne pumpálni a játékosba, hogy a következő sarkon lehet, hogy véget ér a kalandja – de nem! Szinte sehol, semmilyen zene sem szól, ez talán a legsúlyosabb hibája ennek az anyagnak. Be lehetett volna vonni a





Dual Shock rázását is az élménybe, tehát a rengést erősebb és gyengébb remegésekkel lehetett volna jelezni, de sajnos ezt sem csinálták meg. Pedig a téma adta a lehetőséget, csak élni kellett volna vele, s akkor olyan hangulatot is lehetett volna teremteni (kis túlzással), mint a Silent Hillben. És ha már a zenékről esett szó meg kell említenem a hangokat is, mivel a szinkronszínészek kritikán aluli teljesítményt nyújtottak. Fergeteges mennyire blőden, unalmasan és teljesen átélés mentesen adják elő az egyébként is elcsépelt szöveget.

A rosszul megrendezett feladatok mellett a sztoriban is vannak hajmeresztő hülyeségek. Például, amikor órákat kell szenvedni, mire megmentünk egy kutyát, de számtalan más totális értelmetlenséget is fel tudnék hozni, amit biztosan nem tenne senki egy romba dőlt városban. Biztos egy összedőlt



metropoliszban (marha módjára) azon igyekeznék, hogy az EGÉSZ várost bejárjam ahelyett, hogy egyből a menekülési útvonalakat keresném. Mondjuk ebben az is benne van, hogy minden rom, lezárt épület és utca úgy van kialakítva, hogy csak egy irányba tudsz menni, ahol pedig láthatóan eltudnál sétálni (kicsi átjárók, repedések stb.), erőszakosan nem enged el a program. Sokszor csak egy fél méteres kis ugrás hiányzik ahhoz, hogy egy-egy akadályt áthidaljunk, ám ilyenkor ezt a játék nem engedélyezi, helyette rengeteg akadályt, feladatot kell megoldani, mire túl tudunk jutni egy-egy helyen. Fájó logikátlanság, hogy bizonyos helyekre csak azért nem lehet bemászni, felugrani, átmászni, mert a programozók arra nem engednek el, pedig sokkal egyszerűbben is folytathatnánk a történetet. Ezzel csorbították a játékos szabadságát, lekorlátozták minimálisra a kreativitást, hisz a továbbjutásra mindig csak egy megoldás van, hiába találunk ki másikat, az nem fog működni.

Ha már belekóstoltunk az irányításba, egy-két helyen a cikkben megemlítenék pár hülye bakit. Az első ilyen, hogy idegesítően lassan tudunk felkapaszkodni a magaslatokra. Ez azonban eltörpül amellett a hiba mellett, hogy nincs ugrás gomb! Ha egy magaslat szélére érünk Keith teljesen önállóan elugrik a széléről az alsóbb szintre. Ez ugye jól hangzik, hisz kényelmesnek tűnhet. De mi történik akkor, ha 7 emelet magasan vagyunk és úgy közelítünk meg egy szakadékot? Keith bakkecskéhez méltóan felszökell, majd aláhull a halálba, mi



meg csak megrökönyödve nézünk, majd üvöltünk mint az állat, utána meg azon morfondírozunk, hogy lehettek ekkora majmok a programozók, hogy ezt az ordító hibát nem vették észre?

Halálozások után lehet folytatni tovább a kalandot, igaz ezt számolja a játék, gondolom, hogy a végén nem kapunk bónuszt, ha sokszor így folytatjuk a kalandot. Itt említeném meg, hogy az SOS-hez azért némi ügyesség is kell, hisz több helyen kell ügyességi feladatokat végezni,



még szerencse, hogy ezt nem vitték túlzásba, már csak a botrányos kamerakezelés miatt is.

NÉHÁNY POZITÍVUM

Eddig szinte csak a program negatív oldala került megvilágításba, de hát ez csak azért van, mert sokkal több zavaró hibát találtam benne, mint pozitívumot. Vitathatatlan azonban, hogy van néhány ilyen is. Először is ugye nagyon kevés manapság az ilyen típusú game, pusztán kalandjáték. Ha kell, ha nem, mindenhol a Residentes akció-kalandot erőltetik. Akik kedvelik a kalandjátékokat, azoknak még a hibákkal együtt is tetszeni fog a stuff – én nem tartoztam közéjük, de ez csak szubjektív dolog.

További érdekesség, hogy a történetet többféleképpen végig lehet játszani. A szereplőknek adott válaszoktól függően másképp is alakulhat a történet (pld. amikor Karen kutyáját kell megmenteni), bizonyos részek elmaradhatnak vagy másképp alakulhatnak. Ez is jó dolog, mivel így aki többször végig szeretné játszani az anyagot, az megteheti anélkül, hogy az unalomba süppedne. Emellett még színesíti a progit, hogy kb. 4 megnyerése van, tehát akinek megtetszik, az többször újrajátszhatja.

Érdekes színfolt, hogy ahogy mész előre a sztoriban, úgy változik Keith (és a többi karakterek) ruhája és kinézete is. Nem csak azért, mert szerezhetsz Keith-nek érdekes dolgokat (napszemüveg, sapka stb.). Azért is, mert a sérülések kezelése után – tehát mondjuk ha használsz gézt vagy ragtapaszt – azoknak a is helye látszani fog Keithen, sőt észrevettem, hogy a ruhája is egyre koszosabb, gyűröttebb lett a történet vége felé!

GRAFIKA

A látványt azért nem soroltam a pozitív vagy a negatív részhez sem, mert valójában egyikhez sem áll igazán közel, valahol a kettő között, a közepes kategóriába tartozik. Látványos, ahogy a város különböző részei összeomlanak, még ha sok esetben nem igazán realisztikus a hatás. Apró technikai hibák is jellemzik az SOS-t, ilyen a poligon egybeolvadásos jelenségek, a gyenge megvalósítású szereplők – Karen és Kelly mintha hasonmások lennének, csak az utóbbinak vörös a haja. Bizonyos helyszínek azonban tényleg szépen sikerültek.

Záró gondolatként annyit tudok mondani,



hogy távol áll az SOS attól, hogy igazán jó játék legyen. Azok fogják élvezni, akik kevésbé kritikusak a játékokkal szemben.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SOS: FINAL ESCAPE

IREM / AGETECH
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

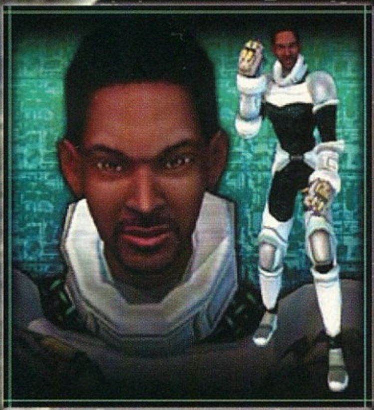
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (316KB)
analóg irányító (dual shock)
✓ több megnyerés, érdekes sztori, kalandos
× hangulatilag rossz megvalósítás, sok-sok apró hiba

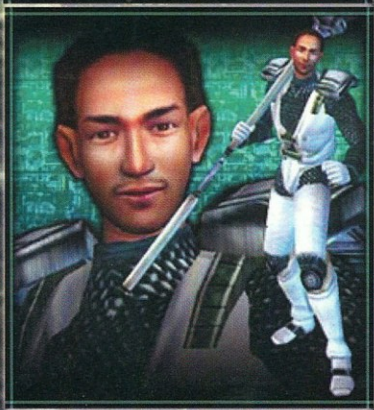
5.5 pont

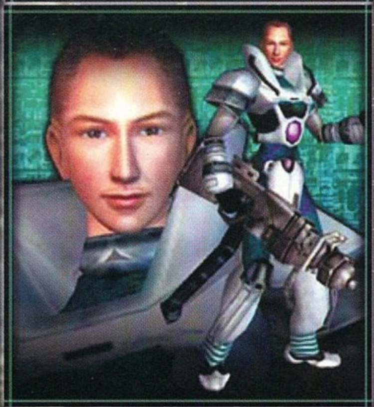
MARTIN BELESZÓL!

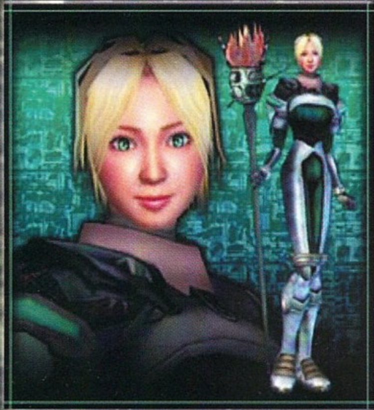
Ezzel a játékkal még akkor nyomultam, amikor Zettai Zettsumei Toshinak hívták. Nekem rögtön megtetszett. Pont azért, mert ez valami új. Túlélő-kaland! Ritka az ilyen típusú game, érdemes kipróbálni, ha gerjedsz az ilyen elvont stuffokra. (Más kérdés, hogy a megvalósítás nem sikerült tökéletesen.) Én speciel jobbra értékeltem volna!











METAL DUNGEON

Az a tény, hogy hardver tekintetében az Xbox a legerősebb gép ma a piacon vitathatatlan, akinek van szeme az látja, hogy a multiplatform játékok sokkal magasabb minőségi fokon készülnek X-re, mint a másik fekete masinára. Azonban azt a tényt sem lehet kétségbe vonni, amely már a gép megjelenése előtt ismert volt, nevezetesen, a doboz amerikai mivolta miatt a nevesebb japán szoftverházak nem fejlesztenek olyan mértékben, mint teszik azt a PS2 esetében. Bár ez a trend mostanában már javulóban van, mégis van egy stílus, mely abszolút nem képviselteti magát Xboxon, ez pedig az igazi japán – manga – RPG (FF és társai). Ennek a stílusnak a hiánya égető probléma, hisz szinte minden terülten van már olyan alkotás, amely miatt érdemes megvenni a gépet, viszont a japán RPG-k terén katasztrofális a helyzet. Még mielőtt harcias levelek tucatjait kapnám, a Morrowind NEM japán stílusú RPG játék, tehát az sem sorolható ide. Bár mostanában már felröppentek hírek, hogy a Suikoden 3 (meg néhány nagyobb cím) megjelenik X-re – azt hiszem az lesz az a pillanat amikor gépet cserélek :) –, mégsem várható, hogy olyan RPG dömping érkezzen a gépre, mint PS2-re. Mikor a szerkesztőségben járva megláttam a Metal Dungeont azt hittem, hogy végre jött valami izgalmas stuff, hisz remek intrót szemlélve japán stáblistát láttam. „Na végre, egy frankó japán RPG, itt volt az ideje!" – gondoltam magamban. Azonban mikor hazacüggöltem ezt a marha nehéz konzolt és kicsit jobban elmerültem a stuffban, csalódnom kellett. Pontosabban nem is pontos a kifejezés, hogy csalódtam, inkább csak másra számítottam. A Metal Dungeon ugyanis valóban kőkemény RPG, valóban japánok csinálták, de sokkal inkább hasonlít mondjuk a Diablora vagy a Baldur's Gate-re, mint a Final Fantasy-ra.

FURCSA EGYVELEG

Egy adott stíluson belül több fajta játék létezhet, ott van példának az autóverseny. A rally és a Forma 1 is az, de senkinek esze ágában sincs összehasonlítani őket. Az RPG-ket is ugyanígy több változatra lehet felbontani. A japán RPG-nél általában azt szeretem, ha éreztetik velem, azért csinálták meg a játékot, hogy megismertessenek egy jó sztorival. Minden más csak másodlagos, a sztori a legfontosabb, én ezt vallom egy klasszikus japán RPG esetében. A stílus másik fajta vonalánál, melyet a Diablo testesít meg, viszont a inkább a harcot, a fejlesztéseket élvezem, pont a sztori az, melyet nem tartok annyira fontosnak.



A Diabloban (és a BG-ben is) ugye a harc folyamatosan megy, nem körönként, ez a legfontosabb különbség. A Metal Dungeon azért érdekes játék, mert egyfajta ötvözete a Final Fantasy-nak és a Diablonak. A játékmenet teljes egészében a Diablot követi. Adva van egy több emelet mélységbe lenyúló labirintusrendszer, mely szintekre van osztva. Mindegyik szinten ugyanaz a feladat: aktiválni néhány kapcsolót, ezzel biztosítani a lejáró megnyitását a következő szintre. Fontos, hogy ha esetleg elhagysz egy szintet és később oda visszatérsz, akkor a játék teljesen újrarajzolja azt, teljesen úgy, mint a Diabloban.

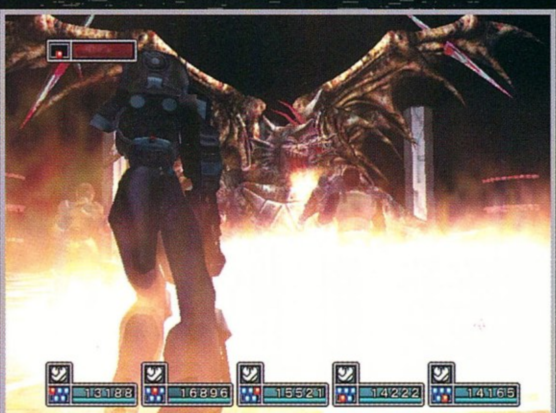
A FF jelleg a harcban jön elő. Körönként mennek ugyanis az összecsapások – szerencsére a csaták egy jó részét el is lehet kerülni, mert a szörnyek ott bóklásznak jól láthatóan a terepen. Fontos különbség azonban, hogy soha nem áll le a harc, azaz amint elkezdődik az összecsapás egyből akcióba lendül minden embered. Parancsokat is adhatsz nekik persze, de azoknak a végrehajtására mindig várni kell egy vagy több kört! A harcnak addig nincs vége, míg mindenkivel nem végeztél. Mit ne mondjak, a harci rendszer ezáltal rendkívül béna lett, főleg a FF és hasonló stílusú játékok mellett. Egyszerűen hihetetlen, hogy kiadok egy parancsot, melynek végrehajtására rengeteget kell várni, ez pld. a gyógyítások esetében idegesítő. Ez, hogy nem áll meg a harc engem kifejezetten zavart, ugyanis nem éreztem, hogy én vagyok az ura a csatának és én irányítok. Nem tetszett, hogy túl egyszerű a rendszer, főleg egy jobb RPG-hez viszonyítva.

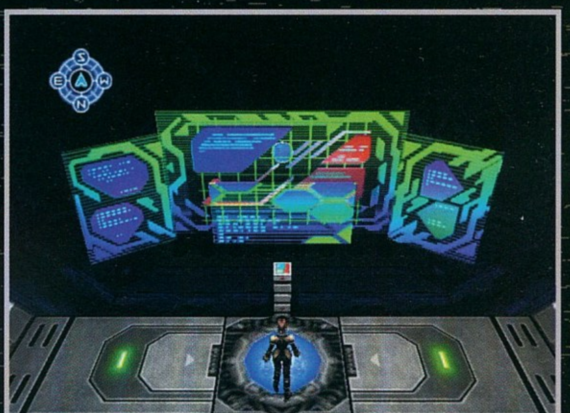
A FF és a Diablo ilyen ötvözése egy elég furcsa játékmenetet eredményez, az autós hasonlatnál maradva, kicsit olyan, mintha egy játékban a Forma 1-et kereszteznék a rallyval. Talán emiatt van a MD-nek egy óriási nagy hibája. Egy óra játék után valami elképesztően unalmas és monoton lesz! Ha már ilyen Diablo stílusú a játék, lehetne inkább folyamatos a harc, vagy ha már mindenképpen a körönkénti összecsapásokhoz ragaszkodtak, akkor jobban örültem volna, ha kicsit több sztorit tartalmaz a játék. Van ugyan egy alaptörténet, melyre felépül az anyag, de ezen látszik, hogy csak azért írták a készítők, mert ilyen is kell egy játékba. Röviden arról van szó, hogy régen a Metal Dungen egy kísérleti laboratórium volt. Egy napon elszabadult azonban a pokol, azóta a hely egy kegyetlen labirintus, melyen csak a legképzettebb harcosok tudnak átkelni. Szükség van azonban ezekre a bátor kalandorokra, hisz a labor mélyén olyan erőket kell megfékezni, melyek akár a világ pusztulását is okozhatják. Részletek a játékban...

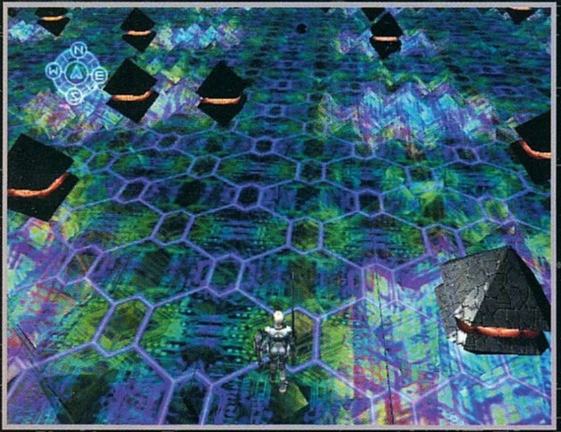
Szóval ahogy haladsz előre a sztoriban semmi nem történik. Nincs igazi történet, csak a szintek felfedezgetése és kijárat keresése, no meg a mérhetetlen mennyiségű harc megvívása. Tovább tetézi a problémát a már említett újrarajzolás, azaz amikor elhagysz egy szintet, a játék teljes egészében újra rajzolja azt.

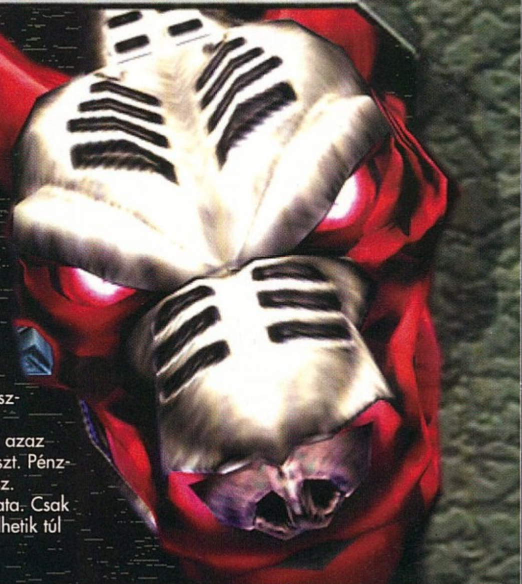
Ebben azonban benne van a 22-es csapdája! Tegyük fel egyik embered az „örökvadász" mezőre téved. Ilyenkor fel kell menned a központi városba, hogy feltámaszd. Na most, tegyük fel, hogy a haláleset akkor következik be, mikor már megtalálod a kijáratot és lemennél a következő helyre. Ilyenkor azonban az a helyzet, hogy lemész a következő szintre, akkor ott nehezebb szörnyek lesznek, így szükséged lesz minden emberedre. Ha visszamész városba, akkor az egész szintet újra fel kell fedezheted (keresheted meg a kijáratot újra), tehát lényegében teljesen feleslegesen áldoztál akár órákat is egy adott szint felderítésére. Azt sem teheted meg, hogy lemész és ott meg-

BARANGOLÁS A FÉMBÖRTÖNBEN









keresed a feljárót a városba (ekkor a városból automatikusan mehetsz a következő arra a szintre amelyiken voltál), pontosan a nehezedő ellenfelek miatt.

Tehát a játék legnagyobb hibája a mérhetetlen unalom. Nem éreztem semmiféle késztetést arra, hogy nekiálljak újabb meg újabb monoton labirintusokat felderíteni, melyek ráadásul még hatalmas nagyok is. Erre az újrarajzolásra sem volt sok szükség, legalábbis itt túlzásba vitték, hisz a Diablonál csak minden új játék kezdésénél rajzol új szintet a játék, nem pedig mindig, amikor lementünk egy helyre – utóbbi esetben biztos nem lett volna Diabloból akkora klasszikus, mint amekkora végül lett. Azt gondolom, hogy az elborult megszállottakon kívül nem lesznek olyanok, akik órákat fognak elpocsékolni az életükből az unalmas járkálásra és harcokra. Legfeljebb csak akkor, ha nagyon nagy RPG hiánya van valakinek…

A VÁROS

Még szerencse, hogy azért néhány dologgal megpróbálták felpezsdíteni a játékmenetet – szerintem persze ez nem elégséges ahhoz, hogy elérjék az elfogadható kategóriát. Már több utalást tettem arra, hogy a játék központi része a város. Itt több helyszínt találsz, ahol különféle dolgokat lehet csinálni. Lássuk ezeket.

Base Camp: Új játék kezdésénél rögtön itt indulsz, mivel ahogy az a nevében is benne van ez a központi bázisunk. Itt tudsz menteni (Save), segítséget kérni a játéktól bizonyos kérdésekben (Help), megnézheted a tárgyaidat (Item) de itt tanulmányozhatod csapatodat is. Apropó csapat! A legfontosabb teendőt, azaz csapatunk felépítését is itt lehet megtenni (Registry). Rögtön ezzel is indít a program, azaz fel kell építeni egy maximum öt fős egységet – lehet több embert is készíteni, de csak öt lehet egyszerre a csapatba. Egész pontosan öt féle kaszt közül választhatsz, mindegyike eltérő képességekkel és tulajdonsággal. Azt hiszem a legbölcsebb megoldás, ha mindegyik kasztból egy ember lesz a csapatodban. Ha megvan az öt fős összeállítás neki is láthatsz a játéknak. Ugyancsak a bázison lehet az Archive pont alatt tanulmányozni egy csomó játékkal kapcsolatos dolgot, gondolok itt a mondjuk a szörnyekre.

Trade Booth: A kereskedelmi központ. Adhatsz vagy vehetsz cuccokat. Pénzt egyébként eladásokból, no meg minél több szörny kiiktatásával lehet szerezni, ilyenkor mikor visszatérsz a labirintusból, akkor kapod meg az összeget.

Laboratory: Szerencsére valamelyest próbálták felpezsdíteni a játékmenetet, így ha egy kicsit kalandosabb feladatokra vágysz keresd fel a laboratóriumot. A „Work for Hire" pontot választva munkákat vállalhatsz el, melyek sikeres teljesítése esetén természetesen pénzt kapsz. Két fajta melót fogadhatsz el. Az „Area Search"-nél fel 100%-ig fel kell deríteni egy adott szintet, ami azt is jelenti, hogy az összes szörnyet ki kell iktatnod – mint mondtam, a szörnyek ott mászkálnak a helyszíneken. A „Monster Hunt" már érdekesebb, ez ugyanis szörnyvadászatot jelenet. Tehát le kell vadásznod egy általában igen erős ellenfelet. Szerencsére se őzt, se szarvast nem kell elkapni. :D

Dock: Nagyon fontos helyszín! Egyrészt itt lehet fejleszteni embereid különböző tulajdonságait (Modification). Ugyancsak lényeges, hogy halott karaktereidet itt tudod feltámasztani (Recovery).

Triall Hall: Letesztelheted az erődet, azaz próba összecsapásokban vehetsz részt. Pénzbeli jutalom jár ha győzedelmeskedsz.

Enterance: A Metal Dungeon bejárata. Csak a legerősebbek és a legbátrabbak élhetik túl az itt várható borzalmakat.







ÁLLÁSPONT

Unalmas, sokkal többet is ki lehetett volna belőle hozni – összességében ez a véleményem alakult ki erről a programról. És ez nem csak a játékmenetre, hanem a minőségre is vonatkozik. A grafika nagyon egyszerű, még PS2-es szemmel is. Mind a karakterek kinézete, mind a pályáké túlságosan összecsapott és kidolgozatlan, egyszerűen nem méltó az Xbox tudásához. A város is csak egy szimpla rajzolt képből áll. Nem tetszett, hogy nem mindegyik felszerelés vagy cucc cseréje látszik meg emberünkön, egy X-es játéknál már elvárom, hogy minden egyes cucc cseréjének legyen látszatja. De nem csak a látvány, hanem a hangzás területén is vannak problémák. Talán pont a zene miatt olyan mérhetetlenül monoton és unalmas a játék. A legtöbb szám még altatódalnak is elmenne – hogy kerültek egy pergő RPG játékba? Egy jó RPG-be érzelmeket kiváltó és fokozó, remek dallamok kellenek, nem pedig semmitmondó techno tuc-tuc. És most nem a technoval van bajom, hanem azzal, hogy nem illik ide. Pláne egy ilyen teljesen metal stílusúba, hisz azt azért el kell ismernem, hogy ezt a fémes nyomasztó hangulatú képi világot jól megcsípték a készítők, csak zeneileg nem fejezték ki jól magukat.

Aztán ott van az a költőinek is felfogható kérdés, hogy melyik idióta programozó tette a képernyő közepére a térképet? Az ugyanis a lehető legrosszabb helyen van, mert állandóan mozgatni kell, ha látni akarunk, no meg ha használni is szeretnénk.

Hogy kinek ajánljam a játékot? Hááát, ez nehéz kérdés! Ugyanis aki a mondjuk SquareSoft, Enix vagy Konami RPG-khez szokott, azoknak monoton lesz. A Diablo rajongónak nem fog tetszeni a harc és az egyszerűség miatt. Tehát igazából bajban vagyok, hisz nem is nagyon hiszem, hogy japán RPG rajongók között sok Xbox tulajdonos lenne, a cikk elején megfogalmazott észrevétel miatt. Olyan Xbox játékosok szerezzék meg a Metal Dungeont, akik már nagyon-nagyon ki vannak éhezve egy RPG játékra! De vigyázzatok, ne várjatok túl sokat, így a PS2-es RPG-khez szokott közönség inkább kerülje el, hacsak nem akarja altatónak használni!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem játszottam a Metal Dungeon-nel, mert mindent én sem tesztelhetek, de legalább kipróbáltam. Valóban nem egy Final Fantasy. De azért ne szaladjon el velünk a ló, tisztelt tesztelő kolléga! Aki X-et vett, az egyáltalán nem biztos, hogy rendelkezik egy PS2-vel is! És amíg a Squaresoft nem fejleszt X-re, addig nem lehet minden X-es RPG-t azzal az érvvel lebaltázni, hogy „a Final Fantasy jobb nála…".

METAL DUNGEON

XCIAT

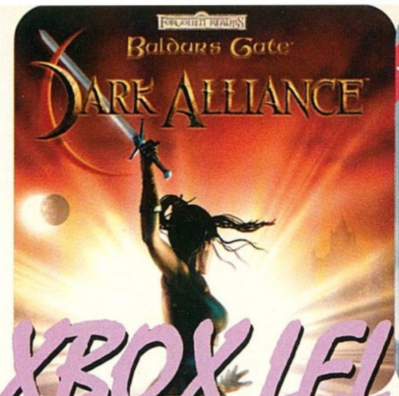
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

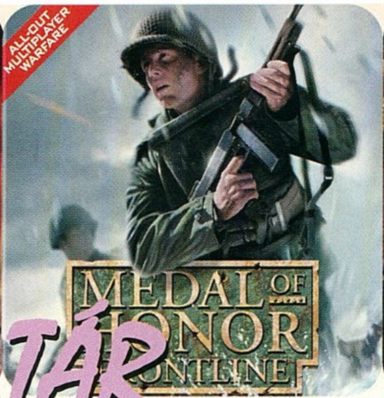
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 mentés 12 blokk

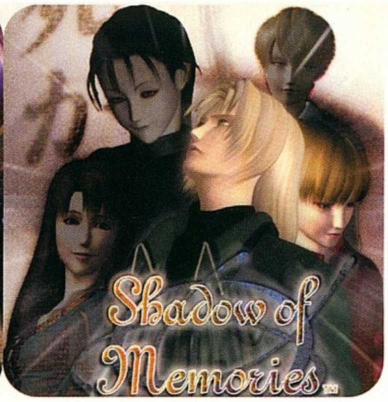
✔ kevés az ilyen játék
× távol áll a gép tudásától, kimondhatattlanúl monoton

5 pont









XBOX LELTÁR

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

E havi X leltárunk elég fényesre sikeredett, ennek legfőbb oka pedig az, hogy leginkább csak olyan játékok szerepelnek benne, amik már bizonyítottak valamelyik másik platformon is. Első résztvevőnk is a kettes Playstation gépről látogatott el hozzánk, és mi ennek nagyon örülünk. A BG ugyanis egy nagyszerű program! A Diablo stílusában elkészített stuff remek hangulatot áraszt magából már az első képsoroktól kezdve. Három karakter közül választhatunk induláskor, hogy aztán túlverekedjük magunkat a zseniális kalandokon. A helyszínek elég sokszínűek, a városból kiindulva járhatunk a csatornákban, a temetőben, majd egy törpék lakta faluba érünk, ahonnan a hegyekbe látogathatunk el, valamint a bányákat is felfedezhetjük. És ez még csak a játék fele... Minden helyszín több részre van osztva, időnként pedig főellenfelekkel kell megküzdenünk. Hőseink fejlődnek, de vásárolhatunk nekik fegyvereket, ruhákat, varázslatokat, amiktől még erősebbek lesznek. A ránk támadó lények változatosak, először csak patkányok, kocsonyák, élőholtak támadnak ránk, de amúgy a tolvajoktól kezdve, a farkasokon, jégóriásokon át,



a beholderekig mindennel találkozhatunk a játékban, ami része lehet egy jó fantasy-nek. A megjelenítés gyönyörű, minden szereplő, pálya ki van dolgozva a végletekig, a hullák nem tűnnek el, hanem ott maradnak a helyükön...valamint a víz is álomszép. Az emberek, lények kidolgozásáról csak annyit, hogy még a mellékszereplők is teljesen egyediek, karakteresek...a fogadóban felszolgáló hölgy ennek kiváló bizonyítéka. Mialatt beszél, a teste folyamatosan mozog, egyfolytában pislog, avagy úgy néz ki, mint egy élő ember. A feladatok nagyon jók, különböző küldetéseket, mellékszálakat futhatunk végig, sőt ezt akár ketten is megtehetjük. Összességében mindenben nagyon jó a program, talán csak kevés benne az igazi RPG elem, és a szavatosság sem tökéletes...de így is nagyon tudom ajánlani mindenkinek...mindenre kitérő teszt, valamint végigjátszás a 46. számunkban található hozzá...

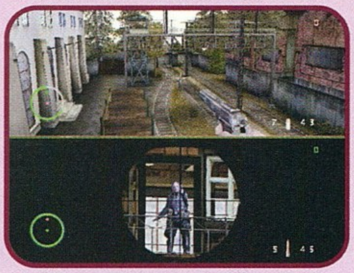


MÁS VERZIÓ: GC, PS2

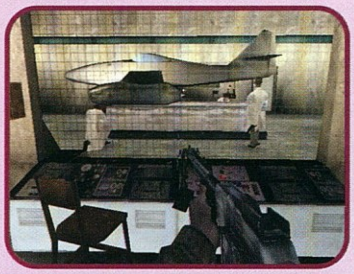
9 pont

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Bár eredetileg úgy volt, hogy a PC-s Allied fog ellátogatni a nagy X-re, végül mégis a PS2-re írt Frontline örvendezteti meg a doboz tulajdonosait. Azt hiszem, hogy magát a sorozatot nem nagyon kell bemutatnom, hiszen a második világháborús FPS akkora sikereket könyvelhet el magának, hogy még a stílust nem kedvelők is tisztában vannak létezésével, eredményeivel. Én eléggé kedvelem a MOH eddigi részeit, sőt még a Front PS2 verziójáról is én írtam az 51. számban, ahol még az első pályákhoz is nyújtottam egy kis segítséget. A két verzió egyébként szinte mindenben egyezik, két apró különbség van csak...az egyik az, hogy az X verzióba végre belekerült a PS2-nél hiányolt többjátékos mód, a másik pedig, hogy kicsit megkönnyítették a fejlesztők a dolgunkat. A Sony féle változatnál többen jelezték, hogy nem lehet tudni, hogy mikor mit kell csinálni, ezért sokan elakadtak már a parton, a játék elején. Hát...szerintem amúgy sem volt nehéz a program (egy délután elég rá, ha komolyan nekiülünk...), most pedig már olyan, mintha teljesen leegyszerűsítették volna.



Jelzőfények mutatják, hogy hova kell menni, hol kell tennünk valamit a továbbjutáshoz. Ez szerintem lerontja a hangulatot, szavatosságot...mintha kódokkal játszanánk. Amúgy sincs nagyon nagy kihívás, még nehéz fokozaton is elszórakozik az ember...szóval ez nem tetszett. A további hibák. A grafikán nem lett változtatva semmi, az X pedig ennél jóval többre lenne képes, tehát nem valami meggyőző a külalak. A játékmenettel pedig még mindig az a baj, hogy ismétlődnek a régebbi részek küldetései. Szóval nagyon nem tökéletes az X-es MoH. Jó a hangulata, szemet lehet hunyni a hibái felett is, valamint szerintem mindenkinek érdemes legalább egyszer végigjátszani. A többjátékos mód olyan, mintha nem lenne (négyen egy képernyőn...brrr), a HALO azért feladta a leckét ezzel kapcsolatban. Ajánlom a MOH X-es átiratát, de senki ne várjon tőle csodát...



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

7.5 pont

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Előző hónapban ünnepeltem az MK legújabb epizódjának érkeztét PS2-re, most pedig elém került az X verzió is. Mint azt már a múlt hónapban említettem, nagyon elégedett vagyok a Halálos Szövetséggel, hiszen az utóbbi évek Mortal termése kissé gyengécskére sikeredett. Most végre itt vannak a régebbi szereplők, egy-két új karakterrel megtámogatva...Liu Kang elhalálozott (üdvrivalgás...)...stb. A játék természetesen tartalmaz mindent, amit manapság elvárhatunk tőle. Normál, történetes játékmód, árkád...egymás elleni küzdelem, valamint gyakorló, küldetéses lehetőségek várnak. Amennyiben sok pontot összeszedünk, vásárolgathatunk mindenféle extrát a rejtett koporsókból. A DVD kapacitását kihasználva filmek is megtekinthetőek a program megírásáról, vagy a sorozat történelméről egyaránt, sőt még egy szám is meghallgatható, aminek a klipje a játékhoz kapcsolódik. A grafika nagyon szép, nem igazán lehet belekötni, sőt...még a kivégzések is



végre jól sikerültek. Összességében tehát elégedettek lehetünk az új résszel. Egy komolyabb hibáról hallottam csak, méghozzá arról, hogy az X irányítójával nem igazán lehet előhozni a kombinációkat. Háát...nem tudom... Nekem ilyen problémám nem volt, valamint az öcsémnek sem, de azért figyelembe vesszük a megrovást. Egyébként elég sok kombinációval találkozhatunk, főleg, hogy két harci stílusa van mindenkinek, és ehhez még egy fegyveres küzdőstílus is hozzáadódik. Ez már garantálja a szavatosságot, azt hiszem. Egyszóval...a Deadly Alliance nagyon jó lett...véres, pergős, változatos...avagy csak ajánlani tudom... Ideális szórakozás, amikor egy ismerősöddel találkozol, vagy buliba mentek...de igazából egyedül is éppen annyira fogyasztható, mint többedmagadban...



MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA

9 pont

SHADOW OF MEMORIES

Egy ritka furcsa program az, amiről írni fogok most nektek. Van egy főhősünk ugyanis, aki az első percekben már el is halálozik. Ilyenkor ugye mindenki békésen megnyugszik és helyet foglal a sírjában, de emberünk (Eike) nem ezt az utat választja, mert egy isteni hatalommal bíró lény ad neki még egy esélyt. A Homunculus időn és téren felül áll...uralkodik ezek felett, így kapja meg hősünk a lehetőséget. Ki kell derítenie, hogy ki és miért gyilkolta meg. A játék színtiszta kaland, némi misztikus körítéssel. Küzdeni nem igazán kell, lényegében az agyunkat kell használnunk benne, de azt sokat. Bagó ex-kolléga rendesen oda volt tőle, amikor még a PS2 verziót tesztelte, ami érthető is volt, mert a Silent Hill mögött álló csapat mestermunkát végzett...AKKORI viszonylatban. Hogy mi változott? Eltelt másfél év és ezen kívül egy teljesen új gép az, amire most kiadták a programot. Azonban nem változtattak rajta semmit...sajnos. A grafika kopottasnak tűnik a mostani csodák mellett (főleg, ha



az ember már látott mondjuk egy Splinter Cell nevű műremeket...), a hibák pedig még inkább előtérbe kerültek, mint régen. Emberünk lépéseinek zajától idegrohamot lehet kapni, a kamerakezelés, az irányítás időnként kicsit gyengécske. Vagyis vannak hibái, nem is kevés. De mi az, ami jó benne? A hangulat, ahogy az életünket próbáljuk megmenteni...a rejtélyek...valamint a többfajta befejezés, amik együttesen adják meg a sztori egészét. A negatívumok-pozitívumok harcában azért az utóbbiak voltak többségben, de látszik az idő vasfoga a megjelenítésen. Aki szereti a kalandokat, vagy a misztikus körítést, annak ajánlani tudom...de mindenki legyen tisztában vele, hogy ez egy régi játék. Teljes teszt, valamint végigjátszás a 41. számunkban...fogyasszátok egészséggel!



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

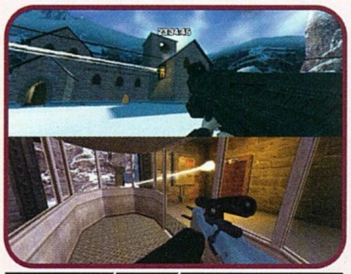


007 NIGHTFIRE

Előző számunkban Dzson „örökké változtatom a nevem" Bond 007 már értekezett a világ legismertebb ügynökének legújabb kalandjairól, csak akkor még a PS2 verzióról volt szó. Azóta megjött az X verzió is, ami pixelre pontosan megegyezik a másik platformra készített változattal. Nos, igen...az EA féle tömeggyártás. Kollégám kisebbet hibázott, amikor kihirdette a film, valamint a játék közötti kapcsolatot, mivel a kettőnek nincs túl sok köze egymáshoz. Az EA önálló interaktív Bond kalandokat akart, az MGM forgatókönyvírói pedig segítettek ebben. Tehát a történetet azok agyalták, akik a filmeken dolgoznak, de ennyi a közös a két termék között. Logikusan gondolkodva talán ezért is nem lett a program címe Die Another Day...nem?? A minden létező gépre kiadott termék megfelelő reklámot ad a mozihoz...azonban igazságtalan lennék, ha ennyivel értékelném a megszületett FPS, autós hibridet. Ezt azért írom, mert a Nightfire az egyik legjobb Bond játék, ami idáig megjelent... Szép külalakkal rendelkezik, remek a hangulata, változatos, valamint a zenéi is nagyon el vannak ta-



lálva. A címadó nóta zseniális, bár én Madonna „filmzenének titulált kornyikálását" is szívesen elhallgattam volna...de ahhoz azonban a programnak kapcsolódnia kellett volna a filmhez, hogy a főcímzene is passzoljon hozzá...:-) Szóval van itt minden, amire vágyhatunk a közkedvelt kém szerepében, lövöldözés, védelmezés, lopakodás, autókázás, sőt még a víz alá is lebukhatunk kedvenc kételtű (vagy több???) járművünkkel. Túl sok negatívumot nem lehet felhozni, talán csak annyi, hogy néha akadozik egy kicsit, valamint hogy rövidebb a kelleténél. Ennyi. Ezen kívül minden rendben van. Mindenkinek ajánlatos beszerezni, amennyiben kedveli a stílust, vagy a főszereplőt...vagy pedig a csinos, becserkészhető hölgyeket, akik szokás szerint most is jelen vannak, és csak arra várnak, hogy Bond bácsiként megcirógassuk őket...



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont

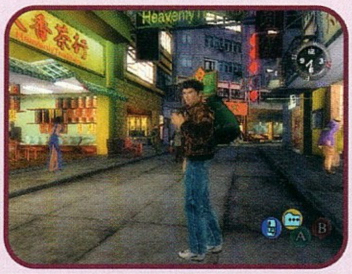


SHENMUE 2

A SEGA talán legnagyobb sikerprogramja lett a Shenmue névre keresztelt kalandprogram, ami még a jobbsorsra érdemes, de sajnos teljesen letűnt DC-re jelent meg. A rajongók nem győztek ámulni a kidolgozott történet, és a még kidolgozottabb játékmenet hatására, hogy a grafikáról ne is beszéljünk. Aztán idővel megérkezett a folytatás is, ami a még nagyobb, még több, még jobb alapkoncepciót méltán képviselte. Na...ezt kapják most az X tulajok is... Aki nem tudná, hogy miről is van szó, annak elárulom a lényeget. A Shenmue 2 egy több részre bontott hatalmas történet darabkája, amiben a főhőssel kalandozhatunk Hong-Kong utcáin. Bárkivel leállhatunk beszélgetni, bárhova elsétálhatunk, valamint bármit megtehetünk...ez utóbbiba pedig éppen úgy beletartozik a pihenés, láblógatás, mint a kutatás, vagy a munka, esetleg a szerencsejátékok élvezete. Amennyiben úgy gondoljuk, felfedezhetjük a várost, vagy szépen lassan vihetjük a történetet előre, a végkifejletig. Apánk gyilkosát kutatva bármi megtörténhet. A megjelenítés sajnos nem a legtökéletesebb, mivel a játék már több mint egy éves, és hát nem éppen az X hard-



verére lett optimalizálva. A grafika szinte teljesen megegyezik a DC verzióval, mint ahogy a cselekmény is. Az egyetlen, igazán fontos változtatás abban merül ki, hogy utunk során lefényképezhetünk mindent, ha úgy gondoljuk, sőt bizonyos felvételekért még rejtett cuccokat is nyerhetünk. Menteni bárhol lehet, ami igen fontos egy ilyen műfajú játéknál... Akit komolyabban érdekel a téma, az lapozzon bele a 44. számunkba, ahol egy két oldalas tesztet, na meg egy végigjátszást is találhat Veres mester tollából. Szerintem vétek lenne kihagyni a Shenmue második részét azoknak, akik kedvelik a hosszantartó, összetett kalandokat, sőt még RPG rajongóknak is ajánlott. Ritkán tapasztalhatunk ekkora szabadságot, mint amivel a játékban találkozunk. Zárásként mellékesen megjegyezném, hogy angoltudás mindenképpen ajánlott hozzá, mert anélkül igen könnyen bele lehet veszni...



MÁS VERZIÓ: DC

9 pont



SILENT HILL 2: INNER FEARS

A horror játékok kategóriájában kevés IGAZÁN nagy alkotás született idáig, azonban az a kevés, amelyik napvilágot látott, hihetetlen sikernek örvendett. Az én személyes kedvenceim a következők...Splatterhouse, Resident Evil 2, Clock Tower 2, Silent Hill, Fatal Frame (Project Zero...). Játszottam ugyan a Silent folytatásával is a kettes Sony gépen, de az valamiért nem nyűgözött le annyira, mint a legelső epizód. Lehet, hogy én voltam a hibás, amiért nem ástam bele magam eléggé...nem tudom. Azonban most itt az X átirat is, ami ráadásul még egy bonusz küldetéssel is kiegészült, amiben a rejtélyes Maria lesz a főhős. Amúgy azonos a két verzió, ezért bátran tudom ajánlani hozzá a Dzson féle tesztet, végigjátszást, a 45. Konzolból. A grafika nagyon szép, de megjelenítés terén szinte nem is problémázhatunk semmivel. A zenék, meg a hangok is remekül sikerültek, a muzsikák felcsendülésével ismételten megborzongat minket a borult Twin Peaks hangulat, ami az

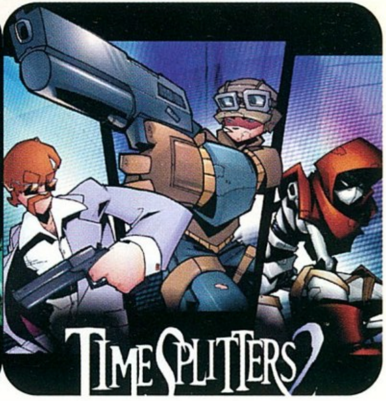


elődből is áradt. Azoknak kifejezetten ajánlható az Inner Fears, akik szerették eddig is a sorozatot, vagy a horrorokat, de azok is bátran próbálkozhatnak, akik a kalandokért élnek, mivel abból is találhatunk eleget. A hangulat nagyon nyomasztó, szinte összeroppantja egy idő után az embert, főleg, ha este, sötétben, egyedül molesztáljuk gyengécske lelkivilágunkat. Hogy akkor milyen hibái lehetnek? Azért a hardver ennél többre is képes lehetne, ráadásul az irányításban is van néha egy kis bibi, köszönhetően a néhol teljesen idióta kamerakezelésnek. Valamint a legfontosabb...bármilyen jó is a folytatás, az első résznek valamiért a nyomába sem érhet. Az klasszikus volt...ez pedig csak egy folytatás... Bár örülnék neki, ha minden folytatás legalább ennyire jól sikerülne...



MÁS VERZIÓ: PS2

9 pont



TIMESPLITTERS 2

És, hogy ne unjuk meg, utolsó résztvevőnk is PS2-ről költözött át kedvenc gépünkre, hogy kellően szórakoztasson bennünket pihenésre szánt napjainkon. Bár az első rész még nem mutatott túl nagy sikereket, a folytatás meglepően jól sikerült. Dzson kolléga is csak áradozni tudott róla az 55. Konzolban. Mert mik is jellemzik ezt a zseniálisan felépített FPS-t? Szép grafika, ami bár nem überelheti a Halot, azért így is kellemes látványt nyújt. Azután szembekerülünk a jól sikerült irányítással is, ami a műfajhoz tartozó gombkiosztást használja szerencsére. Ami pedig a legfontosabb talán a Timesplitters második részében, az a zseniálisan felépített pályák szerkezete. Általában vaktában lövöldözhetünk mindenkire, de oda kell közben figyelnünk a feladatainkra, amik elég sokrétűek. Követnünk kell valakit, le kell állítanunk a visszaszámláló bombákat, esetleg egy űrhajóról kell ritkítanunk az ellenséges hajók számát... Azonban ez csak egy kevés lehetőség volt azok közül, amikkel a program alatt találkozhatunk. Tényleg lenyűgöző ötletekre lelhetünk. A helyszínek is jól el vannak találva...nekem a kápol-



na volt a kedvencem, ahol még egy óriással is megküzdhetünk. A hangulat nagyon jó...valamint a hangok is jól illeszkednek az adott részekhez. Ami pedig megint csak sokat dob az összképen, az a többjátékos mód. Össze is köthetünk több gépet, hogy egymást aprítsuk, valamint egy gépen (TV-n) ugyanezt megtehetjük négyen is, de a legjobb, amikor összefogva indulunk a gép ellen, méghozzá a történetes módban. Na ez az, ami igazán feldobja a hangulatot. Egy szóval nagyon jó FPS lett a Timesplitters...de azért nem tökéletes...nem az igazi. Utóbbinak egyik fő oka a HALO létezése, amit illik csupa nagybetűvel írni. Visszatérve tehát, mindenki szerezze be ezt az FPS-t is a gyűjteményébe, mert nem bánja meg...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



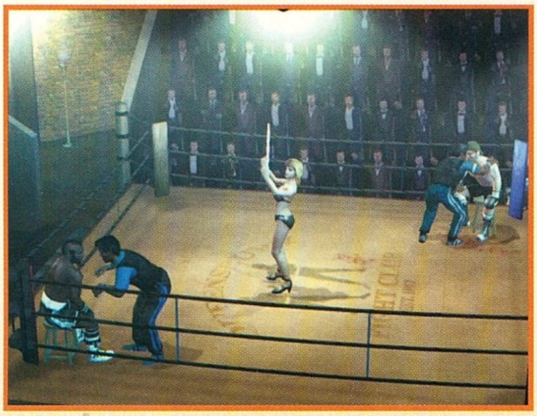
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

9 pont

ROCKY

Remélem, jól tudom, hogy a Rocky széria első része 1976-ban került a mozik műsorára, de ha mégis tévednék, akkor minden rajongótól elnézést kérek, bár abban biztos vagyok, hogy a film Oscar díjas lett. Talán az elismerés mégsem volt alaptalan, hiszen az öt epizód közül az első sikerült a legjobban. A Balboa történetek hazánkban is népszerűek voltak, még a rossz minőségben másolt és jó esetben alámondásos videofilmek időszakban. Hogy még huszonhat év multán se felejtsük el az „olasz csődör" sikersztoriját, arról a Rage fejlesztőgárdája gondoskodott, szinte az összes platformon. Előre bocsátom, hogy aki egy kicsit sem szerette a Sly féle boksz eposzt, az a most megjelent játék alapján sem fogja a szívébe zárni a művet. Mivel a program csak az egyes szakaszok végén leküzdhető főellenfelek személyében kapcsolódik a vásznon látottakhoz, ezért a vérbeli rajongók sem találják majd meg maradéktalanul a számításaikat. Az igen kemény életút során mi is minden jelesebb ellenféllel ringbe szállhatunk, így kóstolva bele ebbe a profi harcosoknak teremtett világba.

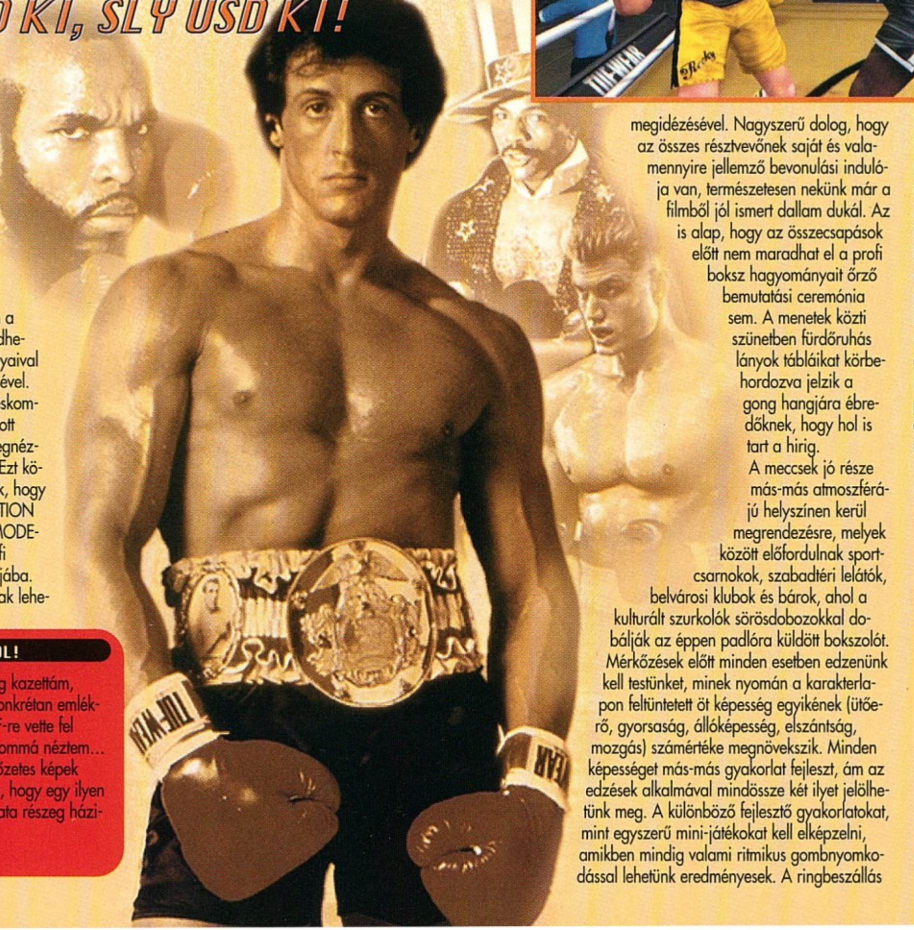




AZ ÖLTÖZŐBEN

A mostanában divatos marketingstratégiának köszönhetően már nem is meglepő, ha egy film alapján készült fejlesztésben intro helyett csupán egy videokazettát vagy DVD-t népszerűsítő reklám van. A Rocky filmgyűjtemény megjelenése kapcsán nincs ez másként most sem, hisz kit érdekel, mit akar a játékos? De mielőtt még ész nélkül a kötelek közé rohannánk, hidegvérű profikhoz méltón ismerkedjünk meg a game felépítésével és lehetőségeivel. Aki már nem először húzott kezeire virtuális bokszkesztyűt, annak bizonyára ismerősnek hatnak az opciók és beállítások. Az OPTION menüpontba lépve a gombkiosztás helyes megválasztásán és a rekordtáblázat megtekintésén kívül, számos – a mérkőzés körülményeit befolyásoló – tényezőt is beállíthatunk. Ilyen például a 3 K.O. szabály ki-be kapcsolása (egy meneten belül 3 K.O. = technikai K.O.) vagy a SAVED THE BELL lehetőség (a gong megszakítja a rászámolást) de belőhetjük a menetek számát és hosszát is. Mindezek után a SPARRING MODE-ban megismerkedhetünk a gombnyomásos öklözés fortélyaival egy „élő homokzsák" közreműködésével. Gyakorlás közben lehívhatjuk az ütéskombinációk táblázatát, ahol a kiválasztott kombora okézva gyakorlatban is megnézhetjük, hogyan mutat ellenfelünkön. Ezt követően, már csak ki kell választanunk, hogy az egy-egy mérkőzésből álló EXHIBITION meccseket játsszuk vagy a MOVIE MODE-on keresztül, bemerészkedünk a profi boksz vér- és izzadságszagú szorítójába. Az EXHIBITION mérkőzések nyújtanak lehetőséget a két résztvevős nézeteltérések lerendezésére is, viszont a választható karakterek száma sajnos csak a MOVIE MODE-ban aratott győzelmeinkkel együtt bővül. Karrierünk öt nagy időszakra van felosztva, amelyekből – az éppen aktuális Rocky figurával – a három „Noname" ellenfél és a korszak végén utunkat álló főellenfél legyőzése után léphetünk tovább. Így a kék sarokban, velünk szemben áll majd Apollo Creed, Clubber Lang (pankrátor), Ivan Drago és természetesen Tommy Gunn is. Csak a végigjátszott történet után van lehetőségünk egy KNOCKOUT tornán részt venni, ahol a 16 résztvevő egyenes kieséses módszerrel küzd egy arany öv megszerzéséért.

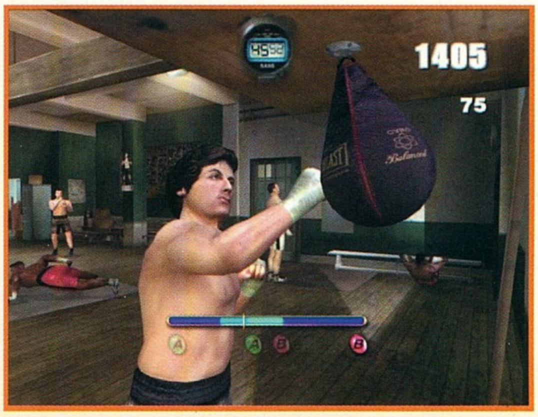
ÜSD KI, SLY ÜSD KI!

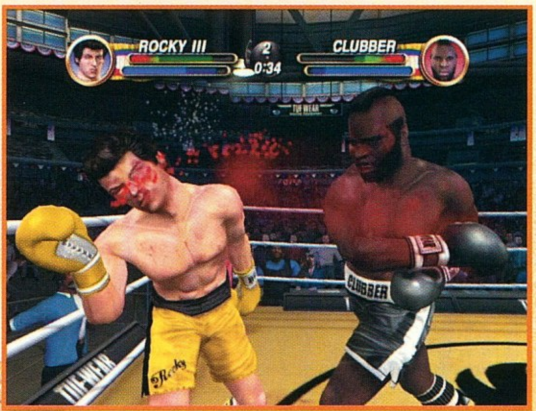


A RINGBEN

Más alternetíva nem lévén bele kell kezdenünk a film alapján kialakított történetbe, ahol Rocky Balboa profi ökölvívó karrierjét élhetjük át az összes munkával, megpróbáltatással és győzelmi mámorral együtt. Mivel a Rocky egy szimpla sportjáték – talán nem meglepő, hogy a bunyón kívül nincs is más dolgunk –, ezért rendkívül fontos tényezővé válik a jól kidolgozott harci rész és a valós hangulat megteremtése. Érezhető, hogy a készítők sokat foglalkoztak a sportág minden területére oly jellemző professzionális hozzáállás és légkör megidézésével. Nagyszerű dolog, hogy az összes résztvevőnek saját és valamennyire jellemző bevonulási indulója van, természetesen nekünk már a filmből jól ismert dallam dukál. Az is alap, hogy az összecsapások előtt nem maradhat el a profi boksz hagyományait őrző bemutatási ceremónia sem. A menetek közti szünetben fürdőruhás lányok tábláikat körbehordozva jelzik a gong hangjára ébredőknek, hogy hol is tart a hirig.

A meccsek jó része más-más atmoszférájú helyszínen kerül megrendezésre, melyek között előfordulnak sportcsarnokok, szabadtéri lelátók, belvárosi klubok és bárok, ahol a kulturált szurkolók sörösdobozokkal dobálják az éppen padlóra küldött bokszolót. Mérkőzések előtt minden esetben edzenünk kell testünket, minek nyomán a karakterlapon feltüntetett öt képesség egyikének (ütőerő, gyorsaság, állóképesség, elszántság, mozgás) számértéke megnövekszik. Minden képességet más-más gyakorlat fejleszt, ám az edzések alkalmával mindössze két ilyet jelölhetünk meg. A különböző fejlesztő gyakorlatokat, mint egyszerű mini-játékokat kell elképzelni, amikben mindig valami ritmikus gombnyomkodással lehetünk eredményesek. A ringbeszállás előtt módunk nyílik megtekinteni az ellenfél adatait és felkészültségi fokát egy összehasonlító táblázatban, minek alapján mi szinte minden esetben lemaradunk a sporttárs eredményeitől. Az ökölharc során használhatjuk jobb- vagy balkezünket, és ütéseket mérhetünk, fejre és testre egyaránt. Az X,Y gombok a fejre irányuló támadások az A és B gombokkal pedig a testre sózhatunk oda, gombtól függően jobb- vagy balkézzel. Ütéseinket horoggá vagy felütéssé a jobb oldali ravasz gombbal vagy a bal oldali irányító karocskával alakíthatjuk át. A bal ravasz a védekezés, aminek irányát szintén a bal oldali irányítóval adhatjuk meg. Nem is kell sok idő és rájövünk, hogy a pokolba a karakterlappal, mert az események végkimenetele csak is rajtunk vagy is ujjaink edzettségén múlik (csókoltatom a barátnőket).





A PADLÓN

A stuff sem a mozgás, sem a karakter megjelenítés tekintetében ne nem áll a helyzet magaslatán. A versenyzők testének arányai elnagyoltak és talán ez az oka a sok vízfejű sportolónak is. A környezet és a háttér attól, hogy hangulatos még nem szép, ráadásul a szorító körül tomboló nézősereg is mintha hipnotizálva lenne, mert egytől egyig egy pontra merednek, mintha a mérkőzés hidegen hagyná őket. Az ütések és a rájuk adott válaszreakciók sokszor nincsenek összhangban egymással, így történhet meg, hogy valakit orrba verünk, erre összegörnyed és a gyomrához kap, vagy éppen abba az irányba dől el, amerről a maflást kapta. A főellenfelekkel vívott csaták előtt látható CG filmek rettentően rondák, bár a jelenetekben elhangzó párbeszédek és monológok kivétel nélkül a film eredeti hangján halhatóak. De sajnos mindezek a hibák eltörpülnek azon hatalmas baklövés mellett, ami talán csak figyelmetlenségből született mégis a szavatosság villámgyors amortizációját eredményezi. A dolog nem más, mint egy teljesen legális csalás, amit szerintem előbb-utóbb minden játékos felfedez a harc hevében. Annyi az egész, hogy a gomblenyomás helyes ütemének felfedezésével majdan használatával legyőzhetetlenekké vállunk és bármilyen kvalitású ellenfelet három menet alatt bedarálunk. Még végzetesebb a dolog, ha egyszerre két gombot nyomkodunk ütemesen (pl.: Y+B = fej+test) mert ezt már igazán védeni sem tudja a nyomorult, nemhogy visszatámadni belőle. Ez a dolog teljes mértékben megöli a mérkőzésekben rejlő kihívást, mivel a bunyó közben adódó krízishelyzetekben, az ember szinte észrevétlenül alkalmazni kezdi a cheatet, és sajnos abban a pillanatban: hipp-hopp véget is ért a valódi játék! Bevallom az elején lelkiismereti kérdést csináltam abból, hogy eláruljam-e nektek Rocky sötét titkát, de mivel ez mégis csak egy teszt, így azt gondoltam, hogy bármennyire kellemes is a játék, nem hallgatható el az a tény, amitől értéktelenné válik a progi. Én szerettem, amíg lehetett, ám ez profi boksz és az ellenfélről kiderült, hogy gyenge, egy dolgom maradt hátra... 8;9;10. K.O. Győztes nincs!

MARTIN BELESZÓL!

Ma már ugyan nincs meg az öreg kazettám, amin a Rocky első része volt, de konkrétan emlékszem, hogy egy piros címkés BASF-re vette fel egyik videó-kalóz haverom, amit rommá néztem... :) Vártam ezt a játékot, mert az előzetes képek alapján jónak ígérkezett; sajnálom, hogy egy ilyen baromság lett belőle. Talán egy mata részeg házibulira tudnám ajánlani. Talán...

ROCKY

RAGE

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 mentés 9 blokk

✔ hangulatos mérkőzések
× fejlesztési bakik

5.5 pont

FANTASY A DISZKÓBAN

Igazi karácsonyi hangulat vett rajtam erőt. Holnap szent este napja, kint hol jobban, hol szerényebben hull a hó, közben itt a meleg szobában cikket írok, a hangfalaimból kedvenc zenéim szólnak (most épp Tschaikowsky). Óriási meglepetésre még csőtörés sem volt ma reggel, így tényleg kellemes hangulatban dolgozgatok. Jó ez a karácsony, legalább arra, hogy ilyenkor még a legégetőbb problémákról is elfeledkezik az ember (pedig nekem is van belőlük elég), legalábbis arra a három napra.

Na, még mielőtt sírva borulnék a vállatokra, témát váltok. A év vége nem csak karácsony szent ünnepét, az ajándékozást és nem csak a hatalmas szilveszteri bulikat jelenti, hanem rengeteg játékot is! Igaz van közöttük olyan is, mely idegesítő játszhatóságával még az olyan türelmes játékosokat is kihozza a sodrából, mint amilyen én is vagyok. Itt van példának a Nightcaster 2: Equinox. Pedig fontos játék lenne ez, hisz betölthetné a Diablo illetve a Baldur's Gate hiányát Xbox-on. Ugyanis erre a két játékra hasonlít leginkább. Bár azt hiszem e két fantasztikus játék készítői megsértődnének, ha a N2-őt az ő alkotásaikhoz hasonlítanám. Hogy miért? Mert azt a kifejezést, hogy „játszhatóság" a készítők elfelejtették megnézni az értelmező kéziszótárban. Vagy, ha meg is nézték valamit nagyon félreérthettek, mert én még csak hasonlóan rossz játszhatósággal „megáldott" anyaggal sem találkoztam eddig. Mikor belekezdtem az anyagba még igen szimpatikusnak tűnt. Erőteljes fantasy beütés, választható multiplayer opció és érdekes kezdősztori. Mondjuk kedvezőtlen előjel volt a menüben dübörgő hangos zene, de hát itt még nem sejtettem, hogy mi vár rám. Kiválasztottam a két főhős közül a nekem megfelelőt (természetesen a csajt), majd nehézségi fokozatnak az easy-t – csak szerényen! El indult a stuff, mondom magamban ez tiszta Diablo! Gondoltam is rá, hogy kérek Martintól még egy joy-t aztán hívom a havert, mert az ilyen játékokat mindig ketten szoktuk lenyomni. Elkezdtem bolyongani, közben felvettem pár varázslatot, meg gyógyítást, de eddig még nem történt semmi érdekes. Aztán megjelent az első szörnyhorda. Zrínyi Miklós módjára nekik rontottam és el kezdtem a legyilkolni őket, persze fél szemmel az energiámat figyeltem. Kb. másfél másodperc alatt azonban a piros kicsi életcsík elfogyott, emberem halottként rogyott össze. „Húúú ennek fele se tréfa!" – gondoltam magamban, majd folytatásra (Respawn) nyomtam, igaz ilyenkor a felvett cuccaim eltűntek. Mielőtt folytattam volna megkerestem a gyógyítás gombját (Y), majd megint nekik ugrottam. Most 3 másodpercig bírtam, addig tartottak gyógyításaim. Nahát ez nem lehet, biztos Hardra állítottam véletlenül a játékot… Nekifogtam újra elölről, de most az erősebb férfi szereplőt választottam és természetesen meggyőződtem arról, hogy tényleg easy fokozaton állok neki a kalandnak. Ez se segített azonban, rögtön meghaltam. Aztán arra gondoltam, hogy bizonyára a játékstílusommal lehet baj. Megnéztem a címképernyőn a játék demóját és láttam, hogy a szereplő egyfolytában mozgásban van és folyamatosan varázsol. Aha, szóval ez a megoldás, nem szabad leállni harcolni senkivel, hanem folyamatosan varázsolni kell, hisz a varázserő szinte kifogyhatatlan ebben a játékban! Rendben, akkor játsszunk így, ebben a stílusban! Eddigre már kitapasztaltam a sajátosságokat is, például, hogy miért fontos az emberünk körül mozgó világító gömb. Ahol ez áll oda fogunk varázsolni, így például a bal oldali analóg kart mozgatva ezt is lehet irányítani. Így végül is el játszogattam elég szépen, csakhogy ez meg roppant unalmas, hisz nem áll másból a játék, mint folytonos menekülésből és varázsolgatásból. Ez a fajta játékstílus sem változtatott azonban a hordákban támadó, egy lövéssel kivégző szörnyek elleni harc esélytelenségén. Az irányítás sem valami felemelő, könnyed dolog, bár félig az Xbox ormótlan kezelőszervének is betudható. Nézzük csak: egyik analóggal mozgunk a másikkal a gömböt mozgatjuk, ami ráadásul egyfolytában pofázik mindenféle hülyeséget. Az R-rel varázsolsz, L-lel váltasz a mágiák között. Az Y a gyógyítás, az X az ütés, a B védekezés. Mondanom sem kell ez a kiosztás nem alkalmas a játék kezelésére, hisz szorult helyzetekben (lesz egy pár) egyszerűen nem lesz annyi kezünk s ujjunk, hogy minden gombot elérjünk, így a kezelést érdemes rögtön kezdésnél megváltoztatni. Fontos megemlíteni a kamerakezelést. Nem mozgathatod szabadon csak a fekete gombbal választhatsz nézetet – mindig arra, amerre nézel. Megint csak egy zavaró marhaság.

A grafika ugyan tetszetős, de gyengébb mint a PS2-es Baldur's Gate-ben (sokkal gyengébb), ez bizony nagy hiba, tekintve a két gép közötti különbséget. Különösen rosszul néznek ki a szörnyek. Minden túl kicsi és szegényesen kidolgozott, még ha egy két varázslat effektje nem is olyan rossz.

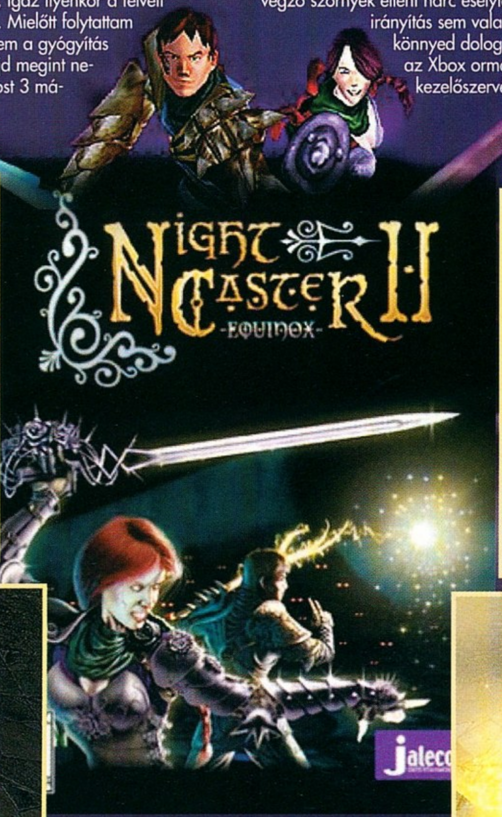
A legnagyobb negatívum a játszhatatlanság mellett, hogy hangulattalan a játék. Főleg a borzalmas zenék miatt. Semmi baj nincs a számokkal, azt leszámítva, hogy bármelyik diszkó vagy kereskedelmi (zene) rádió szívesen lejátszaná őket! Diszkó fantasy, rulez!! Ez bizonyára tetszeni fog a „diszkópatkány" társadalmi képviselőinek, de egy RPG-ben a világon semmi keresnivalója nincs ennek a stílusnak! Miért nem lehetett dallamos, kellemes hangulatú, és ami fontos, a játékhoz illő szólamokat írni?! Mert ez így nem más, mint merénylet az RPG stílus ellen, aki ezeket „szerezte", azt soha többé nem engedném, hogy játékhoz zenét írjon! Bár mióta néhány, magát zenésznek nevező, ízléssel egyáltalán nem rendelkező idióta megtechnósította – és ezzel meggyalázta – a Himnuszt (nem akartam hinni a fülemnek, mikor meghallottam az egyik rádióban), én már semmin nem csodálkozok.

Ám most abbahagyom az idegeskedést! Ezt a játékot ne szerezd meg, hacsak nem akarod magad büntetni. Felejtsd el, inkább vedd meg a Baldur's Gate-et.

Na, úgy látom sajnos a hóesés is csillapodott már, a CD-men is véget értek a számok, úgyhogy összepakolok, mert még vissza kell cipelnem a szerkesztőségbe az X-et.

Veres Miki
veresmiki@576.hu













MARTIN BELESZÓL!

Biztos öregszem, de vannak dolgok, amiket nem értek. Nem értem, hogy miért fejleszti egy adott game első epizódját az egyik cég, a másodikat meg egy tök másik? Microsoft és Jaleco, hogy a fenébe jön ez a kettő össze? Ráadásul miért kell merőben más koncepcióra építeni a második részt, mint az elsőt? Emberek, hová tart a game-biznisz? Segítséééég!

NIGHTCASTER 2: EQUINOX

JALECO ENTERTAINMENT

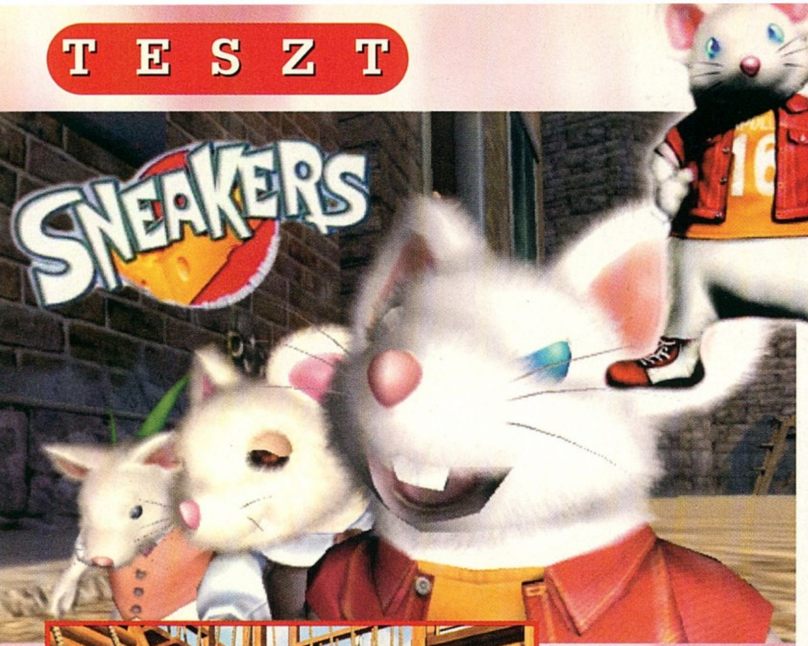
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

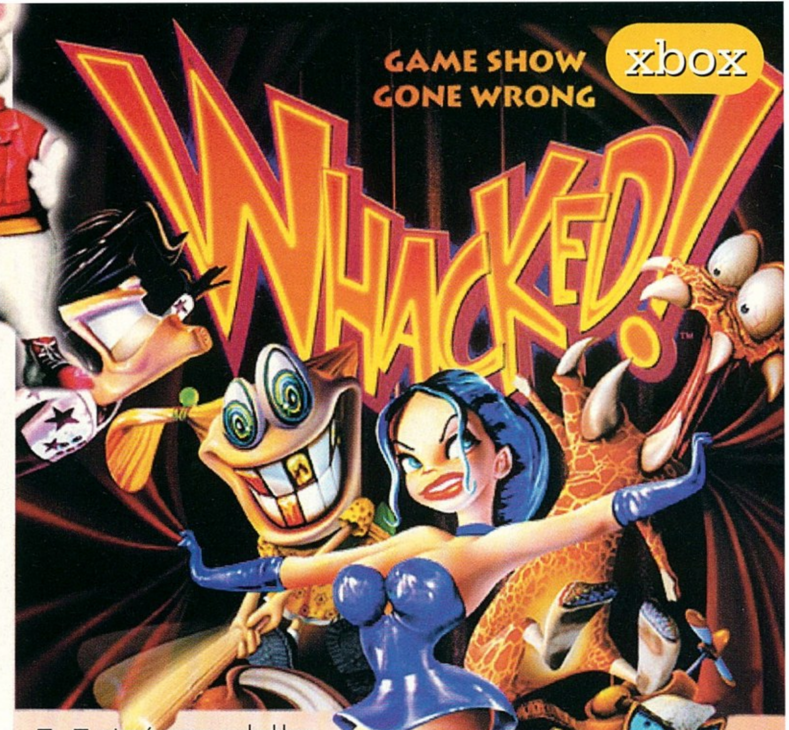
grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1–2 Játékos
1 mentés 3 blokk

✔ egyszerűen semmi nem jut az eszembe, esetleg a kétjátékos mód
× játszhatatlan és unalmas, pocsék rpg-hez nem illő a zenéje

2.5 pont





SNEAKERS

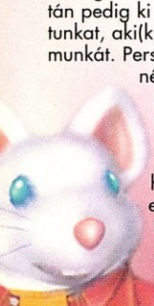


AKI PATKÁNY, VELÜNK TART!

Aki jól ismeri a videojátékok világát, az a korábbi évek alatt már tapasztalhatott egy-két furcsaságot az ötletesebb kiadóktól. Lehettünk már szúnyoggal és szívhattuk az emberek vérét, taxizhattunk már felpörgött emberekkel teli városokban, pukkasztgathattuk már egy furcsa világ furcsa nőinek a melleit, vagy még arra is vetemedhettünk, hogy egy ház lakóit összeboronáljuk. Ezek után már semmi nem lehet elég meglepő...még az sem, ha egy fehér egérrel és csapatával kell megtalálni a patkányokat, akik elfogyasztották a kis csipetcsapat kajáját. Igen-igen, jól hallottátok, ezért a főcímet sem kell félreértelmezni, nem kell szemétkedni senkivel, nem ti lesztek a patkányok. Egy házban kezdtek, a kijelölt útvonalakon haladhattok csak. Időnként többfelé is lehet menni, ilyenkor eldönthetitek, hogy merre legyen az arra. Amennyiben találtok valakit, belső nézetre kell váltani és „célkeresztbe” kell állítani a kiszúrt egyént. A képernyő jelzi, hány patkány van még hátra. Néha bizonyos tárgyakat is arrébb lökhettek, megvizsgálhattok, vagy bekapcsolhattok, csak annyi a teendő, hogy azt is meg kell vizsgálni belső nézetből, aztán pedig ki kell választani egy-két barátunkat, aki(k) majd elvégzi(k) a piszkos munkát. Persze nem élet az élet küzdelem nélkül, így előfordul, hogy nektek ront egy rivális brigád, akkor pedig mehet a fight... Le kell verni mindenkit és nyomás tovább. Láthattok egy térképet is a képernyőn, azon megtekinthetitek, melyik szobában vagytok és hol nem voltatok még. Érdemes aprólékosan átkutatni minden helységet, és alaposan körülnézni, nehogy valami vagy valaki kimaradjon. Ha ez mind megvolt, akkor juthattok tovább. Aranyosan hangzik, nem? Az is. Főszereplőnk ennivaló, a szőr tényleg szőr rajta, ez leginkább a videókban fest gyönyörűen. Ahogy pedig rohangál...a gyerekek és a lányok imádni fogják. Igen...leginkább a fiatalabbaknak szól a játék, de azért a felnőttek is megpróbálkozhatnak vele, elvégre nekem is tetszett...bár ez nem lényeg, mert én egy gyermeteg lélek vagyok, csak ezt más meg ne tudja. A zene kicsit zavaró néhol, de ez inkább a korom problémája. Az alapötlet eléggé egyszerű és ötletes, ezért megér egy próbálkozást mindenkinél. Talán csak a verekedésekkel volt komolyabb problémám, de azért az sem olyan szörnyű. Jórészt minden rendben van vele, azt hiszem ennyi elég is lesz ezzel a programmal kapcsolatban...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





SNEAKERS

MICROSOFT / MEDIA VISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 62 blokk

✔ aranyos és ötletes gondolat
× inkább csak gyerekeknek, a verekedős rész kicsit gyenge

6 pont

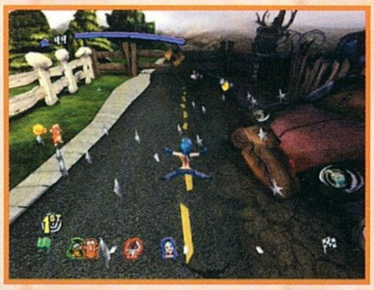
WHACKED!

Mostanság egyre gyakrabban jelennek meg őrült szereplők részvételével zajló multiplayer játékok, vagy legalábbis olyanok, amikben nem mindennapiak a tagok, vagy a pályák, illetve az ötletek, feladatok. Találkozhattunk

MINDEGY, KI AZ... KAPD EL A GRABANCÁT!

idáig X-en a Fuzion Frenzy, Loons, és Outlaw Golf nevezetű programokkal, és ha ezek még nem lennének elegek a boldogsághoz (márpedig a Fuzion az minden boldogsághoz elég...eszméletlen az a játék...), akkor az elégedetlenkedők kezeik közé kaparinthatják a Whackedre keresztelt idiótaságot is. Elég már a szereplőkre egy pillantást vetni ahhoz, hogy lássuk, itt nem egy hétköznapi dologról van szó. Némelyik már kicsit túlságosan is bizarr. Mindenesetre érdekes a szereposztás a pszichopata nyúllal, meg a társaival. Talán az egyik legötletesebb a cenzúrázott csajszi, akin először egy jót röhögtem. Azt gondoltam, ilyen nincs...ennyire nem lehet senki sem pihentagyú. Ám mégis... Aztán ott vannak a feladatok. Lehet normál egymást kinyírós versenyt játszani, vagy megszerezni, és megőrizni a kupát hatvan másodpercig, illetve még csillagokat is gyűjtögethetünk, de amikor idióta, kárláló csirkéket kell lezúzni, az már egy kicsit sok az én nyugodt lelkivilágomnak. Ezeket természetesen végezhetjük egyedül is, de rendezhetünk nagyobb hirigeket is...ketten, hárman, négyen, sőt, összeköthetünk több gépet is, valamint felcsatlakozhatunk a netre is, hogy a világ valamelyik másik pontjáról keressünk magunknak ellenfelet. Poén. Szerintem. A fegyverek kicsit egyszerűbbek eleinte, de azért ha eredményesen haladunk előre, begyűjthetünk érdekesebb darabokat is. Ez igaz a karakterekre is, nem csak annyi van belőlük, amennyi elsőre bejön. A pályák kellemesek, a legtöbbön található valami halálos csapda is, és ezek általában elég radikális változást okoznak fizikai megjelenésünkben. A grafika nagyon szép...lenne. De tényleg... Gyönyörűen ki van dolgozva szinte minden, jók a textúrák, egyedül azzal van gond, hogy a képfrissítés kicsit akadozik időnként. Erről viszont már le kellene szokni. A zenék semlegesek, de mondhatni, alkalmazkodnak a pergős, és idióta stílushoz. Az irányítás pedig többé-kevésbé megfelelő... Az a baj, hogy valami mégsem az igazi. A Fuzion nagyon bejött és le se tudtuk tenni, ha többen összegyűltünk, de valahogy ez nincs így a teszt alanyával. Nincs vele semmi probléma, csak valami hiányzik belőle, ami a konkurenciában benne volt. Azonban aki szereti az ilyen nyalánkságokat, az tegyen egy próbát vele, mert lehet, hogy neki még nagy kedvencévé is válhat a Whacked...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





WHACKED!

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

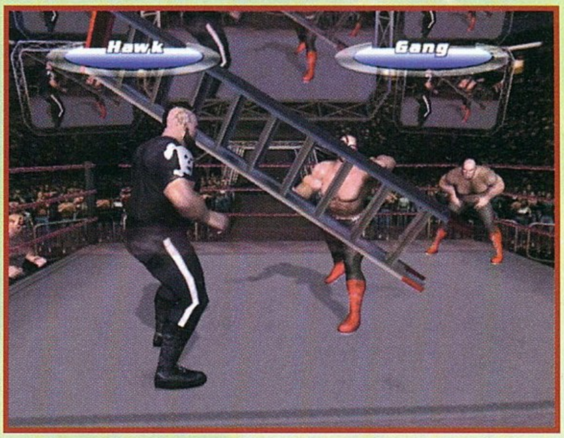
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos
1 mentés 17 blokk

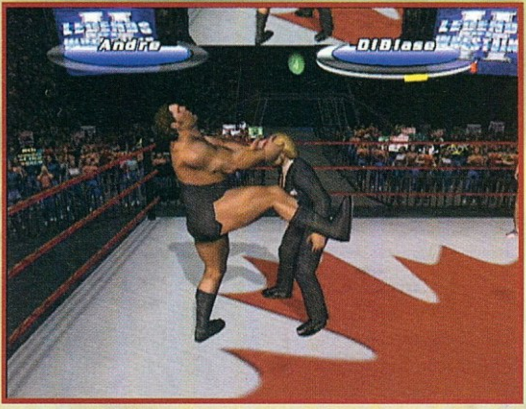
✔ őrült többjátékos marhaság, szép grafikával
× valami hiányzik belőle, akadozik

5.5 pont





Íme Amerika, a szabadság földje, Superman és a jó hamburgerek hazája! Egy hely, egy életforma és egy hangulat, amit lehet szeretni vagy utálni, de mindenképpen tudomást kell venni róla. Egy birodalom, ahol bárkiből lehet sztár, elnök vagy menő lúzer, csak termeljen profitot. Mint ahogy Rómának, úgy minden valamire való birodalomnak szüksége van cirkuszra, hisz a felmérések ma már azt mutatják, hogy inkább cirkuszt, mint kenyeret. S mivel az igények még gondolati szinten is szentek, a szórakoztatóipar az élet minden területére szabad bejárást kapott (művészet, sport, politika stb.), ami biztosítja a cirkusz jövőbeni jelenét és a mi jókedvünket. Az újság ezen hasábjain, egy még Európában megfogant, de már a tengerentúlon világra hozott sportőrület vagy inkább őrült-sport kap főszerepet. Mára már bejárta szinte az egész világot, mégis igazi elismerést és szeretetet csak Amerikában kapott, amit jól bizonyít a hagyományokkal rendelkező jelen, a hősöket bíró múlt és nem utolsó sorban a megtermelt dollár milliárdok. A wrestling szószerinti fordításban birkózást jelent, ám egy olyan országban, ahol tudjuk, hogy ki az a Hegedűs Csaba, Növényi Norbert (nem a színész) vagy Bárdosi András, ott szerencsésebb a sportág jellegzetességei alapján csak pankrációként emlegetni. Az imént használt „csak" szócska valójában nem helyénvaló, mert a show hihetetlen sikeréhez hozzájárul a magas színvonalú szakmai hozzáértés és odaadás, mind a profi szervezők, mind a sportolók részérő egyaránt. Kis hazánkban talán még ma is sokakat megmosolyogtat a cseppet sem hagyományos, sőt néhol kifejezetten bizarr részleteket tartalmazó küzdelem és a helyszínen önfeledten őrjöngő közönség látványa. De ha valóban meg akarjuk tudni, hogy mi is történik a kötelek vagy éppen az acélrácsok között, akkor ideje bele kukkantani az Acclaim által kiadott, digi-pankráció legújabb epizódjába.





AZ AMERIKAI ÁLOM

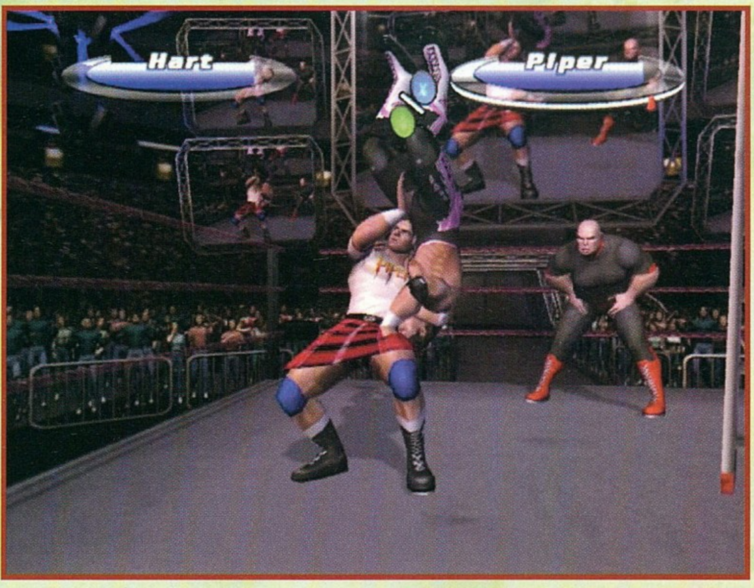
A lassan de biztosan épülő és szépülő virtuális világunkból természetesen nem hiányozhat semmi, ami szórakozást és kikapcsolódást nyújthat a fogyasztói társadalom ifjúságának és a velük együtt cseperedő felnőtt korosztálynak. A sportjátékok széles skáláján igazán különleges területnek számít a pankráció, éppen ezért dupla örömmel vettem szemügyre a Legends of Wrestling legújabb, második epizódját. Én magam nem igen konyítok a birkózás e válfajához, de egy világosan és jól kialakított játékmenettel megáldott program ezen könnyedén változtathat. Nem is kellett csalatkoznom, mert szabályok, olyanok mintha nem is lennének, ennélfogva bárki bátran belevághat, még ha eddig a pankrációval köszönő viszonyban sem volt. A mérkőzések közben betartandó normák viszonylag egyszerűek, ezért ne is keressünk a progiban ezekre vonatkozó passzusokat. Lényeg, hogy próbálj meg nem ölni ;) Természetesen a halál még a legkemé-

TÉPD LE A FÜLÉT!

nyebb beállítás mellet sem szerepel a lehetséges végeredmények között, viszont, azon kívül minden más elképzelhető alternatíva a rendelkezésünkre áll. Rúghatunk, üthetünk, dobhatunk, passzírozhatunk vagy éppen a ring körül található tárgyak egyikével operálva küldhetjük ellenfelünket a padlóra. A győzelem eléréséhez a birkózásból jól ismert leszorítást alkalmazva még bírói rászámolás is szükséges, ami a profi boksztól eltérően itt csak háromig tart – ez sajnos ránk is vonatkozik. A másik módszer, ha a nyomorultat valamilyen speciális „harapófogóba" kényszerítve a szuszt is kipréseljük belőle, de vigyázzunk, mert ha bármilyen fortéllyal megérinti a kötelek valamelyikét, a bíró azonnal szétválaszt minket. A szabályok lényegét tekintve mindössze ezekre kell odafigyelnünk, bár más-más típusú mérkőzések alkalmával a megkötések némileg kiegészülnek, viszont ennek hatására csak még változatosabbá válnak a küzdelmek. Ha már mindenki profi pankrátorrá érett, akkor elő az eddig rejtegetett muszklikkal és mutassuk meg Amerikának, hogy mi is az a csűrdöngölő!

A hangulatos és jól eltalált bevezető képsorok pörgős dallamai után mindenki üljön vissza a helyére és nézzük meg, mivel is húzhatnánk még az időt a porodra lépés előtt. A különböző látványos fogások elsajátítása nélkülözhetetlen és elsőre talán nem is lesz könnyű, erre a problémára jelenthet gyógyírt az Option-ön belül található Game-Tutorials menüpont. Itt a gombok és a kombók használatán kívül szinte mindenre kiterjedő eligazítást kaphatunk a játék ködösebb részleteit illetően. Jó hír az X tulajdonosoknak, hogy egyre gyakrabban van lehetőség a gép merevlemezére felpakolt saját zenéinket kiválasztva, a szívünknek oly kedves dallamok kíséretében agyonverni valakit, szerencsére nincs ez másként most sem. A beállításokat követően az Exhibition módban különböző versenytípusok közül válogatva akár négyen is nyomulhatunk egy teljes képernyőn. Ám ha nincs partner, akinek betörhetnénk a virtuális orrát egy suttyomban előrántott kempingszékkel, akkor próbát tehetünk egy külön álló bajnokságban a Tournament pontból indulva, vagy ambíciónknak engedve építhetjük különös jövőnket a Careerben.

Hogy kit szeretnénk megszemélyesíteni ,az garantáltan nem lesz könnyű választás, mert a karakterek sokasága valóban elismerésre méltó, pláne ha figyelembe vesszük, hogy csupa valós és legendás személyiségből áll a kínálat. Mint már említettem nem vagyok igazán járatos ezen berkekben, de talán nem tévedek sokat, ha a 80-as évek sztárjaiként említek olyan neveket mint: Hulk Hogan, Andre „The Giant" vagy Georg „The Animal" Steele. Ha valaki mégis elégedetlen a választékkal, az kreálhat magának saját pankrátor nénit vagy bácsit. A karaktergenerálás – mint más sportjátékoknál is szokás – nem igazán a belbecsre, hanem inkább a külcsínre megy rá, ami nem gond, hisz úgyis minden az újainkon és idegállapotunkon múlik. A valós személyek adta varázs nem múlik ki az arc és testalkat hasonlóságaiban, mert a bevonuló-zenék és a jellegzetes mozgások, gesztusok is lelkiismeretesen át lettek ültetve a programba. Az államok öt nagy régiójában harcolhatunk az aktuális bajnoki övért, amit miután megszereztünk, akár tovább is állhatunk, hogy a következő térségben próbáljunk szerencsét. Életutunk a valóságot követve idomul a show-business világához, ahol boldogulásunk inkább népszerűségünkön, mintsem győzelmeink számán múlik. Karrierünk alakulása közkedveltségünk függvénye, amit a meccsek alatt keltett izgalmakkal növelhetünk. A közönség zabálja, ha véletlenül lecsapjuk a bírót vagy a ringen kívül is bontjuk a rendet, de a leglátványosabb a szorító sarkára felmászva az ellenfél nyakába ugrani. Mérkőzhetünk egyszerre három ellenféllel vagy rácsok közé zárva egészen addig, amíg a kijáratott szétverve ki nem jutunk a szorítóból. Miután valamelyik versenyzővel végig vertük Amerikát, a róla készült riport kiegészül egy újabb fejezettel, amit a Theatre menüpontban nézhetünk végig.



A MAGYAR VALÓSÁG

Természetesen a kötelező hibák most sem maradhattak el. Ilyen agyrém például a vásárlás, ahol különböző plusz harcostársakat szerezhetünk magunk mellé, de költhetjük a pénzünket új ruhákra, helyszínekre vagy hatásosabb fogásokra. Azaz költhetnénk, ha nem kellene előtte egy állati rosszul kitalált szerencsejátékot játszanunk, amin garantáltan elveszítjük zsetonjainkat és türelmünket. Sajnos a grafika sem túlzottan szép: egyhangú helyszínek, díszletek, unalmas közönség és átlagos grafikai kivitelezés embereink esetében is. Magyarázatul szolgálhatna ezen hiányosságokra a multiplatform fejlesztés, de ez mára már egy olyan hiba, amibe nem ildomos újfent belelépni. Vigasztalhatnám magam azzal is, hogy a hírek szerint X-re még aránylag jól néz ki a progi, de én nem örülök annak, ha csak kicsit csúnya. Mindezek ellenére én szerettem a LOWII-t mert nem akármilyen a hangulata, mégis talán nem neveletlenség a részemről, ha azt mondom: köszönjük szépen, de harmadik részt már nem kérünk.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Andre the Giant… Sohasem felejtem el első „wrestlinges" élményeimet, mert ezek pont egybe estek első „műholdas csatornás" emlékeimmel… Azok a csodálatos '80-as évek! Rajongó ugyan nem vagyok, de mindig is bírtam a pankrációt. Jópofa dolog. Nézni. Röhögni rajta. De játszani? Kutya tudja… A rajongók biztos élvezni fogják. Nekik készült a game, nem nekem...

LEGEND OF WRESTLING 2

ACCLAIM

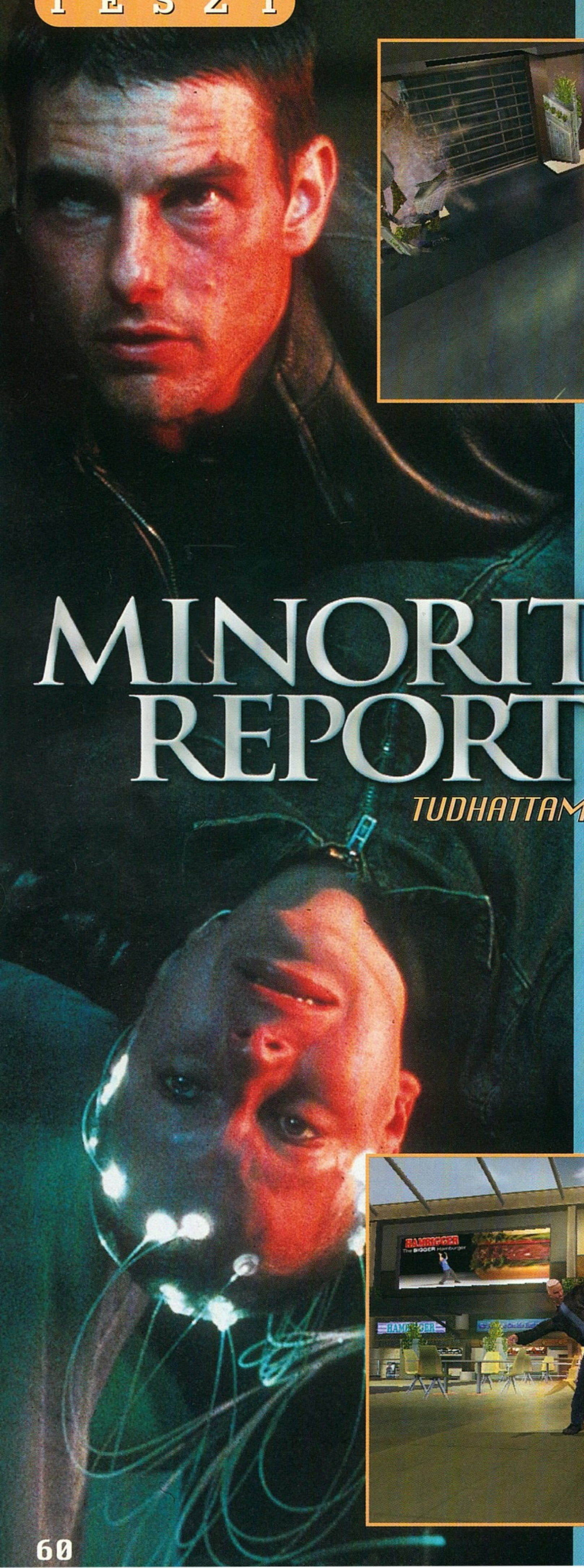
MÁS VERZIÓ: GC, GBA, PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
1 mentés 33 blokk

✔ létező személyek, bevonulások
× miért nem vásárolhatok normálisan?

6.5 pont





MINORITY REPORT

TUDHATTAM VOLNA ELŐRE...

A filmek alapján készült játékokat nem árt óvatosan megközelíteni, mivel sohasem tudhatja az ember, mivel van dolga, hiába látta magát a filmet. Fokozott óvatossággal kell eljárnunk, ha sikeres filmről van szó, és védőfelszerelés is kötelező ha mindemellett még az a tény is fennáll, hogy a játék viszonylag gyorsan követte a filmet, már ami a megjelenés idejét illeti. Természetesen egy filmről beszélve nem létezhet objektív vélemény, de én megkockáztatom, hogy a Minority Report (itthon Különvélemény néven futott) Spielberg mester jól sikerült alkotásai közt foglalhat helyet. Elég magasan van tehát a léc a játék előtt, jó esély van rá, hogy az ugrás után nem is marad a helyén, mivel a már említett „felkészülési idő" is túl rövidnek tűnt.
Reménykedjünk, ahogy én is tettem még nem ismerve a játékot, hogy valami csoda folytán mégis sikerült a készítőknek visszaadni valamit a film egyedi világából és hangulatából (mert a történet szempontjából már reménykedni sem mertem).

A lassú felvezetés helyett le is lőném a poént az elején: kő primitív bunyós játékot kaptunk. A filmhez sok köze nincs, néhány nevet és helyszínt leszámítva, de csihi-puhi már az első pályán több van benne, mint a teljes filmben. Összességében kiábrándító az első benyomás, feltéve, hogy valami komolyra számítottunk. Ugyanis ha nem a film tükrében nézzük, akkor találhatunk pár pozitív dolgot is benne, de véleményem szerint még így sem lesz sok ember a világon, aki végigszenvedi magát rajta. Hogy miért?? Mert mindegyik pályán ugyanaz történik (és negyven darab pályáról beszélünk), az ellenségek fajtáinak száma minimális (de inkább nevetségesen kevés), létszámuk viszont idegesítően magas. A pályák szerkezetileg primitívek, a játékmenet az agyhalál állapotában csendben nyáladzik a sarokban, a látvány kis jóindulattal is csak átlagos. Így hirtelen ez jutott eszembe az elmúlt pár nap élményeit felidézve, de nézzünk bele mélyebben a varázsgömbbe, hátha feltűnik pár rózsaszín felhő. Elvégre a remény hal meg utoljára...



KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Nos, a legelső benyomások még biztatóak, de ez a csodálatos állapot csak a két gyakorló pálya végigjátszása alatt marad fent. Ez összesen kb. 10 perc, de nem árt kiélvezni, mert túl sok újdonsággal ezek után már nem fogunk találkozni. Az ember legalább a végkifejletnél elvárna valami extrát, valami pluszt, de ne reménykedjünk, utolsó összecsapásunk is egy szegényesen berendezett (értsd: üres) teremben lesz, a hangulat garantáltan nulla.
De ne szaladjunk ennyire előre, főleg annak tudatában, hogy az elején még élvezhető a játék.
Kezdjük az élvezetek habzsolását a Training Levels opcióval. Itt megtanulhatunk járni, nézni, ugrani, mászni, ütni, rúgni, lőni és repülni. Szintén itt ejthetjük meg első megemlékezésünket a készítők rég elhunyt rokonairól, amikor az igencsak elszabott irányítás miatt sokadszor pottyanunk le a magasból, vagy megyünk neki a falnak. Nem azt mondom, hogy nem lehet megszokni (hisz alapvetően semmi új nincs benne), de hogy a kamera miért él önálló életet bizonyos helyeken, arra sajnos nem sikerült rájönnöm. Feltételezem, ilyenkor megfelelő szöget keres, hogy mindent jól láthassunk, de vannak olyan helyek, ahol elég lenne egy apróságot látni, de arról ne is álmodjunk, a szuperintelligens kamerakontroll majd megoldja...
Ha már az irányítás szóba került, fussunk is végig rajta, így legalább a későbbiekben nem kell rá külön kitérni. Egy másik „érdekes" megoldás a fegyver használatakor boldogítja a játékost. A bal ravasszal kell előkapnunk a lőfegyvert, ilyenkor még véletlenül sem a karakter fordul a kamera állásának irányába, hanem a kamera ugrik hősünk mögé. Bár ez kétségtelenül logikusabbnak hangzik, de élesben ezáltal olyan helyzetekbe kerülhetünk, hogy a terep körbepásztázása közben észreveszünk egy ellenséget, előkapjuk a fegyvert, de teljesen más irányba célzunk, vagyis ilyenkor még a karakterrel is forgolódnunk kell, hogy megtaláljuk az előbb már lokalizált célpontot. Nem mintha egy ilyen arcade lövöldözős akcióban ez sokat számítana, de az amúgy is sekélyes élményt nagyban rontja.
Ha már tudunk járni, kapunk egy negyvenes, köpcös, elpusztíthatatlan játszópajtást, aki püfölhetünk napestig, ő ugyanis azért van, hogy rajta gyakoroljuk a harcias viselkedésformákat, egyszerűbben fogalmazva, őt kell az anyjáig rugdosni. És itt válik (rövid időre) élvezetessé a játék, ugyanis megtanulunk pár alap kombót, de addig próbálgathatjuk a különböző súlyos testi sértésnek számító megmozdulásokat, amíg kedvünk tartja. A játéknak ez a része egyértelműen a legjobban eltalált és a legélvezetesebb. Sikerült aránylag élethűen lemodellezni az emberi test fizikáját, így egy betalált rúgás vagy egy erősebb dobás esetén az áldozat látványos eséseket produkál.
A lőfegyverek már fele ennyi örömet nem okoznak. Egyik gombbal felemeljük a fegyvert, a másikkal lövünk az automatikusan becélzott ellenségre. Még a szabad célzás is cheat (!) szinten van jelen a játékban, ez, azt hiszem, sok mindent elárul. A tűzharcok végig unalmasak és gyakran a lehetetlen határát súrolják (nehézségben), amitől csak még frusztrálóbb és kényelmetlenebb a játék. Arról nem is beszélve, hogy mentés nincs, egy pályát csak újrakezdeni lehet.
Ritkán teszek ilyet, de ebben az esetben határozottan ajánlom pár gyengébb cheat használatát. Ugyanis maga a játékélmény nem üti meg azt a szintet, amiért érdemes lenne napokig küzdeni egy-egy pályával.

GRAFIKA

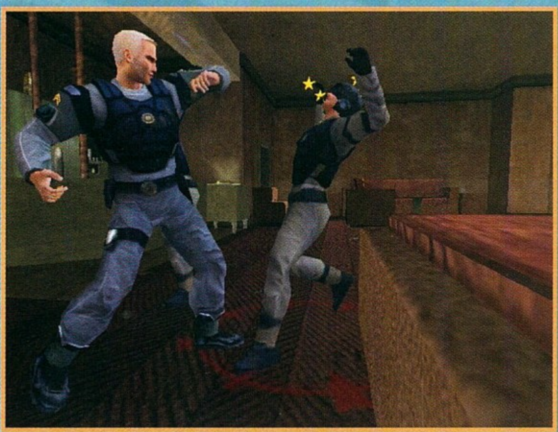
Sajnos itt is csalódás vár a többségre. Jómagam sokkal szebbre számítottam, de a látvány egyértelműen lemarad a mai Xbox élvonaltól. Effektekben is szegény, mindemellett a pályák kidolgozását sem vitték túlzásba, a feltétlenül szükséges dolgokon kívül túl sok mindennel nem találkozunk. Van néhány szebben kivitelezett helyszín, de sajnos a hangulathoz ez sem képes hozzátenni, mivel itt is ugyanaz történik, mint az előző tizenöt helyszínen: brutális tömegverekedés.
De hogy ne csak negatívumokat említsünk a grafikus motorral kapcsolatban, felhívnám a figyelmet a viszonylag interaktív környezetre. Általában ami mozdíthatónak és összetörhetőnek tűnik, az mozdítható és összetörhető. A különböző bútorokat (székek, asztalok) pár erős rúgással átrendezhetjük, a padokat, állványokat szét is rúghatjuk. Ha üveget látunk, ragadjuk meg a lehetőséget és rúgjuk szét,











ez ugyanis jelent valami örömet és okoz némi kielégülést. Szintén jó móka üvegfal közelében verekedni, így előbb vagy utóbb valaki át fog repülni rajta, de a csúcsok csúcsa megragadni az ájult ellenséget és kecses ívben átdobni az üvegfalon.

Ezen kívül talán már csak két látványosabbnak mondható részt sikerült felfedeznem a grafikában. Az egyik a jetpack használatakor látható. Ebben sincs semmi eget rengető, egyszerűen csak szépek a lángok és a magas hő által körülöttük keletkező vibrálás. A másik látványosnak nevezhető vizuális elem a tűzharcok „kelléke", ugyanis az alapfegyver elsütésekor láthatjuk, nem más, mint a lövedék levegőre gyakorolt torzító hatása. Pillanatnyi hullámzás, gyakorlatilag úgy néz ki, mint amikor a sima víztükörbe bámulva magunk elé ejtünk egy kavicsot.

Mint már írtam, én többet vártam látványra a játéktól, de ez minden, a grafika gond nélkül elvegyülhet a szürke átlagban.

AI

Ez elég rövid kitérő lesz, mivel ebben sem világbajnok a program. Két ügyes, illetve értelmes megoldással találkoztam. Az egyik a semleges civilek viselkedése. Alaphelyzetben kerülik a balhét, de ha kapnak egy pofont, bátortalanul visszaütnek. Ha viszont többen vannak a környéken, egymás védelmére kelnek és a bátortalanságuk is elszáll. Persze a civilek ellen verekedni nem túl megerőltető, lehet kaszálni őket kettesével.

A másik, ami tetszett (bár ez sem forradalmi), az egészségfüggő agresszivitás. Ha egy HUMÁN ellenség életereje kritikus szintre csökken (tehát ha egy-két rúgás kell neki a halálig), erősen visszavesz a támadó magatartásából és folyamatosan védekezve megpróbálja átadni a terepet az egészségesebb társainak. Ez általában elég életszerűvé tudja tenni a bunyókat valamelyest javítva a játékélményen.

VÉGIGJÁTSZÁS (CSAK FANATIKUSOKNAK!)

Nyilván nem fogom leírni, hogyan kell végigmenni a játékon, mivel semmi értelme nem lenne. Egyrészt lineáris (de nagyon) másrészt egyetlen olyan rész sincs benne, ahol valamilyen feladvány miatt el lehetne akadni. Elakadni lehet (és fog is mindenki) rengetegszer, de csak és kizárólag a lehetetlennek tűnő harcok és a mentés hiánya miatt. Akinek életeleme az újrakezdés, annak nincs miért aggódnia, itt lesz mit újrakezdeni, már a 2. pálya is kifoghat a zöldfülű John Anderton imitátorokkal (aki mellesleg megőszült, mire elkészült a játék...).

Egyéb nehézség nincs. Épp ezért olyan egyhangú és egy idő után élettelen a játék. Az egész játék során (az epizód főellenségeket leszámítva) talán ötféle ellenséggel találkozunk, akik viszont hangyák módjára rajzanak mindenhonnan. A főellenségek – bár emberek – meglepően szívósak, az utolsó pl. 10-12 direkt gránát-találatot igényel a halálhoz, ami elég figyelemreméltó. :)

Ha éppen nem harcolunk, akkor a szokásos „ugorj, guggolj, időzíts" jellegű ügyességi játékkal szórakozunk, ami csak és kizárólag a magát túl okosnak képzelő kamera miatt lehet nehéz, mert különben egy négy éves gyerek is simán megoldja. Jobban belegondolva persze lehet, hogy az egész játék gyerekeknek készült, mivel vér nincs benne, leszakadó végtagok sem, és az utolsó lövést is csak halljuk, de nem látjuk, hogy vajon keletkezett-e füstölgő lyuk a főgonosz mellkasán.

A legkomolyabb fejtörők is annyiból állnak, hogy meg kell nyomnunk egy gombot a falon, hogy kinyíljon egy ajtó, vagy át kell állítanunk egy kapcsolót, hogy menjen a lift stb. stb.

Egyszóval a végigjátszás: egyszerű. Egyszerű, de piszok nehéz és kétlem, hogy megéri a szenvedést, de ez csak az én véleményem, és aki imádja a bunyós stílust, inkább próbálja ki, és ne is figyeljen rám, csak ha már feladta. :)

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Az van. Kíváncsi lennék mások véleményére is, mert azt nem feltételezem, hogy egyedül vagyok, akit lesújtott a játék silánysága, de van egy olyan sejtésem, hogy azért lesznek rajongói is. Bár azt már kétlem, hogy két év múlva lesz ember a bolygón, aki emlékezni fog rá.

Akármennyire is erőlködök, hogy valami pozitívumot találjak a játékban, ami segíthet magasabb pontszámot adni, nem találok semmit. Pedig én mindent megpróbáltam, de sem a Pain Arena (harc az életben maradásért egy adott ellenség klónjai ellen) funkció, sem a tetszőleges karakterrel való végigjátszás nem tudott hozzátenni semmit az amúgy csapnivaló élményhez. Őszintén remélem, hogy lesz azért olyan, akinek tetszik a játék. Az általam leírt dolgok viszont sajnos tények. A Minority Report akciójátéknak egyszerűen túl szürke, mindenből túl kevés van benne, bunyós játéknak meg nem elég szép és kidolgozott. Története gyakorlatilag nincs, bár történnek benne dolgok, de ha a videókat kihagyjuk, akkor sem maradunk le semmiről.

Nem is lenne semmi probléma ezzel, hiszen csapnivaló játékok tucatszám jelennek meg havonta, de ha már a cím eleve ad (vagy csak adna?) egy rangot a játéknak, akkor illene rászolgálni. Ennek a törekvésnek viszont a legapróbb jelét sem lehet felfedezni a Minority Reportban, ami elég szomorú és egyben felvet pár kérdést, amit a botrány elkerülése végett inkább nem itt tárgyalnék meg...

FREAK

MARTIN BELESZÓL!

Nem is tudom mi kéne ahhoz, hogy én egy ilyen baromsággal leüljek játszani...? A filmet ugyan nem láttam, de bármennyi pénzt betettem volna rá – akár látatlanban is –, hogy ez a game csak egy ócska verekedős blődség, ami még a közepes színvonalat sem üti meg. Én 3-at adtam volna rá. Szép pár lennének együtt az ominózus Dark Angellel... De nem az én gyűjteményemben! ;)

MINORITY REPORT

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 mentés 3 blokk

✔ kiélheted benne erőszakos vágyaidat
✕ iszonyú lúzer megvalósítás

4 pont

DRAGON'S LAIR 3D

AZ ELRABOLT HERCEGNŐ NYOMÁBAN... ISMÉT

Talán még emlékszik valaki a tavaly márciusi számunkra, amiben a legendás Dragon's Lair második részét teszteltem (habár mondjuk inkább úgy, hogy tisztelegtem a nagy múltú interaktív rajzfilm előtt...). Amennyiben nem, talán érdemes lenne elővenni. Átfogóan, részletesen megosztottam az olvasókkal a sorozat múltját, jelenét, jövőjét, és most nincs helyem mindezt újra leírni (no meg kissé unalmas is lenne, ha megint azt jegyzetelném le, amit akkor...). A lényeg annyi, hogy Rick Dyer programozó, valamint a Don Bluth Studios közös munkájának gyümölcseként egy korszakalkotó mű került a játéktermekbe. Don Bluth és Gary Goldman megalkotott egy mesét, amit senki nem tudott azóta sem túlszárnyalni. Nem a történeten volt a hangsúly, mert az semmi másról nem szólt, mint hogy a fő gonosz (Mordrok) elrabolta a szépséges hercegnőt (Daphne), akit szerelme (Dirk), a dicső lovag szabadít ki. Persze ez nem volt annyira egyszerű kaland, hiszen rengeteg csapda, ellenséges teremtmény állt az utunkba, mielőtt elértünk a végkifejlethez. Azonban a megvalósítás volt az, ami kiragadta ezt a klasszikust a többi játéktermi gép közül. Ez ugyanis egy lézerlemezen elhelyezett interaktív film volt. Ment a történet, néztük a rajzfilmet, és amikor szükség volt ránk, megnyomtunk egy gombot. Amennyiben lassúak, vagy pontatlanok voltunk, Dirk elbukott, Daphne pedig az enyészeté lett, de ha ügyesek voltunk, akár már húsz perc után is megtekinthettük a Happy End feliratot. A tiszta játékidő ugyanis ennyi volt. Persze a nagyfokú nehézség miatt ennél jóval több időt vett igénybe a végigjátszás, de sajnos a tavaly tesztelt verzióval pont az volt a hiba, hogy egyben meg lehetett nézni és ezzel tönkre is lett téve a szavatosság. Amúgy minden zseniális volt. A látvány (ex-Disney grafikusok, vízfestékkel készített hátterek), avagy a profi színészekkel felvett szinkron, valamint a komolyzenei aláfestés...nagyot emeltek a színvonalon. Ez volt tehát a legenda. Akkoriban minden fiatal álma. Az SNES gépen még volt 2D-s platform változata is, de az azért nem volt akkora siker (bár nem mondhatni, hogy rossz lett volna, csak más kategóriába volt besorolható). Most, amikor a nagy visszatérések idejét éljük, Don is úgy érezte, hogy eljött az ő ideje, és félretéve a rajzfilmeket (Anastasia, Titan AE) nekiállt egy új rész elkészítésének. Ismét maga köré gyűjtötte a legjobb grafikusokat, programozókat, színészeket, zenészeket, és megindította a Dragon's Lair 3D munkálatait. Most már nem egy egyszerű interaktív rajzfilmet akart alkotni az utókornak, hanem egy valódi platformjátékot, igazi rajzfilmes grafikával. Mert most már ezt is meglehet tenni. Talán mindig is ezt akarta...most eljött az ő ideje... Az X tulajok pedig örülhetnek, mert az új rész már nekik készült...





VISSZATÉRÉS A SÁRKÁNYHOZ

A DVD-t behelyezve egy kicsit puritán, ámde a háttér miatt mégis hangulatos menü fogad minket. Rövid várakozás után egy rövidke videót is megtekinthetünk, amiben a játék különböző pályái vannak összevágva. A menüben található Gallery pont alatt filmecskéket nézhetünk meg, amik a korábbi epizódok történelmétől kezdve a mostani rész megalkotásáig mindent bemutatnak, ami érdekes. Az opcióknál ismételten (mint mindig...) csak a szokásos hang és gombkiosztás beállításokat találhatjuk, némi vibrációval, feliratozással fűszerezve. Nem valami sok lehetőség áll előttünk, de a hangsúly most is a játékon van, ezért álljunk is neki. A bevezető gyermetegségét nem nagyon lehetne felülmúlni...a sárkány elkapja a hercegnőt, a gonosz varázsló segít persze Daphne elrablásában...Dirk pedig megy utánuk. Maga a film is kábé annyi időt vesz el, mint az előbb leírtak elolvasása. Mondjuk ez nem lep meg, mert a korábbi részeknél sem a történetért voltunk oda. Egy szó, mint száz, a lovag utánuk ered és megpróbálkozik a lehetetlennel, vagyis felveszi a harcot a ronda döggel szemben (ez a sárkányra értendő, nem pedig a hercegnőre, vagy a varázslóra...bár az utóbbi sem egy szépség...). Van kommunikáció is közte és Daphne között, méghozzá egy amuletten keresztül, ami segít dicső lovagunknak. Az első helyszínre érve megcsodálhatjuk a hatalmas kastélyt, aminek az oldalán kell felmászni, hogy bejussunk megpróbáltatásaink helyszínére. Itt mindent rózsaszín köd takar, amikor először megláttam, nagyon reménykedtem benne, hogy ez a későbbiekben nem marad így, mert akkor kénytelen leszek lehúzni a grafikát. Csak a megnyugtatás kedvéért...nem marad így...de ezt majd később. Maga a megjelenítés olyan, amilyennek várjuk egy hétköznapi, 3D-s platform esetében. Ez annyit tesz, hogy a hőst hátulról láthatjuk a „kamerán" keresztül és így irányítgathatjuk át a megpróbáltatásokon, amik reá várnak. No de csapjunk már oda Süsünek, és induljunk el, mert elunom magam, ha még sokáig állsz ott egyhelyben...



MOZGÁSKULTÚRA DIRK MÓDRA

Mint már mondottam, hátulról láthatjuk emberünket, azonban a kamerát mi magunk is kezelhetjük, méghozzá a jobb analóg kar segítségével. Ezt benyomva belső nézetre válthatunk, amiben a bal analóg kar szolgál a nézelődésre. Utóbbival alapesetben sétálhatunk, esetleg a bal ravasz használata mellett futhatunk is. A jobb ravasszal guggolhatunk, lopakodhatunk. Az A az ugrás, a B a védekezés. Amikor az Y-t vesszük igénybe, befoghatjuk az ellenfeleinket, és olyankor hiába mozognak ide-oda, mindig előttünk lesznek. Az X lenyomásával támadunk, de ez az akciógomb is, avagy ezzel lehet ajtókat nyitni, karokat meghúzni, vagy egyéb tárgyakat használni. A fekete, fehér gombokkal tudunk váltani a kard, valamint az íj között, a Le/Fel iránynyilakkal az utóbbihoz tartozó nyílvesszők közt válogathatunk. A Bal/Jobb irányokkal az esszenciákat használhatjuk. Lényegében ennyi lenne, a Back az amuletten keresztül érkezett üzeneteket, tanácsokat tárolja, vagy mutatja be, a Start viszont az opciókhoz, felszereléseinkhez visz, de itt menthetünk még többek közt. Utóbbi tevékenységet bármikor végezhetjük, ezért ajánlatos minden komolyabb csapda után élni ezzel a lehetőséggel. Emberünk automatán kapaszkodik mindenbe, csak a fegyvert kell eltenni hozzá és már ugorhatunk is a láncokra, párkányokra, létrákra.



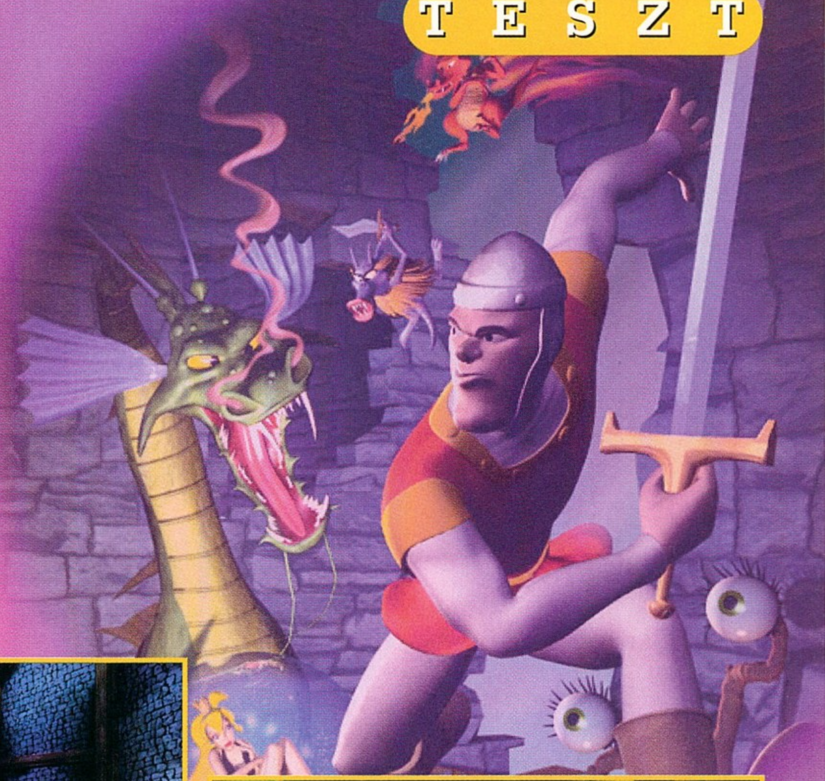


VÉDD MAGAD, GAZ EGYFEJŰ!!!

Kalandjaink elején rögtön egy csápos valamit kell eltenni láb alól a főkapunál...utána leomló szobában kell rálelni a helyes útra, de a későbbiek folyamán ágyúgolyók közt ugrálhatunk, tüzek közt lavírozhatunk, vagy szaladhatunk egy hatalmas kőgolyó elől is. Feladatban nem lesz hiány...ezek a feladványok pedig sokszor olyanok, hogy párszor nekik kell majd futnunk, mire megfejtjük őket. Elveszni nehéz a rejtvények között, mert adva vannak a megoldások, csak mindig figyelni kell, érdemes jó alaposan körülnézni. A főellenfelek legyőzé-







sénél is csak a helyes taktikát kell megtalálni. Egyébként akárhányszor eltávozhatunk az élők soraiból, ezért nem kell félni az elhalálozásoknál…soha nincs veszve semmi. Életerőnket a bal alsó sarokban láthatjuk, megnövelni az ellenfelek legyőzésével járó almákkal tudjuk…ezeket a hordókból is kiverhetjük… A program legnehezebb része talán a kincskeresgélés. Néha igazán lehetetlen helyekre sikerült eldugni egy-egy serleget, ládikát, erszényt. Jó alaposan körbe kell nézni, ha mindegyiket meg akarjuk szerezni. És ugye, aki a tökéletességre vágyik, az begyűjt minden fellelhető ereklyét… A sima szörnyek nem izzasztanak meg senkit, maximum akkor lehetnek problémák, ha Dirk nem reagál egy-egy gombnyomásra, ez pedig időnként előfordul sajnos. Pont emiatt érdemes mindig elöl hagyni a fegyverünket. Ha felmászunk valahova, rögtön kapjuk elő a bökőt, amint szilárd talaj van a talpunk alatt. Muszáj, mert sokszor teljesen hitelen, meglepetésszerűen támadnak a szörnyek. Szóval vigyázz, és nem lesz sok problémád…







DICSŐ VISSZATÉRÉS, VAGY KUDARC???

Én úgy gondolom, hogy eléggé jól sikerült a visszatérés. Nem ugyanaz, mint régen, hiszen ez már nem egy interaktív rajzfilm, de van olyan jó, mint a nagy nevű elődök. Elég sok ötlet található benne és itt most a feladatokra, rejtvényekre gondolok. Bár az alap klasszikus platform, a hangsúly a reflexeken van, de azért a gombnyomogatás közben még az agyunkat is használnunk kell, főleg, ha minden titkos kincset meg akarunk szerezni. Ezek legtöbbször elég jól el vannak rejtve, így lehet rendesen keresgélni, kutatgatni. Vannak igen kellemes szituációk is, ilyen például a sárkánnyal való közdelem, vagy a már említett kőgolyó elöli menekülés, amit a lemez berakása utáni nyitó animációban is láthatunk. Egy szóval nem csalódtam. A grafika nagyon szép, hangulatos, tényleg rajzfilmszerű…ismételten hálát rebegek a „szellséding" eljárás kitalálójának. Bár az elején, ahogyan azt már említettem, kicsit megijedtem a rózsaszín köd miatt, de szerencsére ez a későbbiekben nem bukkan fel, csak a kastély környéke ilyen, az meg gondolom, direkt lett olyan, amilyen. Általában messzire elláthatunk, a grafikusok pedig most is remek munkát végeztek. Mondjuk valamiért nem vagyok teljesen elégedett, szerintem ennél még szebben is meg lehetett volna alkotni a játékot…nem tudom, hogy mi az, ami zavar, de valami hányt érzek (na meg zavart az erőben…). A karakterek jól kidolgozottak, és bár nem láthatunk vicces elhalálozásokat, azért a humornak így is maradt helye a programban. A játszhatóság elég jó, csak a már említett problémát véltem felfedezni…nevezetesen azt, hogy Dirk időnként meglehetősen nehezen reagál. Ez nem tudom, hogy miért van, de kissé zavaró, ha gyorsan akarunk tenni valamit. Mondjuk ez is akkor szokott előfordulni, ha egy bejátszás alatt én már nyomom az irányt. Ilyenkor, ha vége a filmnek, emberünk nem mozdul továbbra sem, csak áll egyhelyben. Persze ha elengedem az irányt, és újra próbálkozom, akkor már összejön, csak ez pár másodperces kiesést jelent, néha pedig az is rengeteget számít. A szavatosság olyan, amilyen lenni szokott a hasonló próbálkozásoknál is, avagy megfelelő, de senki ne számítson hetekre…egyszer, maximum kétszer végigviszed, aztán annyi. A zenék tökéletesek, a szinkronokkal viszont volt egy kis bajom… Nem lennének olyan rosszak, de Daphne hangja például idegesítő kicsit… Hisztis ku**a! Ezen kívül semmi probléma. A hangulat viszont nagyon jó, köszönhetően a már említett, sokrétű feladatoknak. Az ember nem unatkozik egy percig sem. Mindig van mit csinálni…szakad a padló, a mennyezet, jönnek az ellenfelek, repkednek a legkülönbözőbb gyilkoló eszközök, aktivizálódnak a rejtett csapdák. Jól is van ez így. Aki szerette az elődöket, annak ezzel sem lesz baja, de aki a platform stílusért van oda, az is próbálkozhat. Aki pedig esetleg nem látta a korábbi részeket, az bátran hívja fel csomagküldő szolgálatunkat, vagy látogassa meg boltjainkat, mert egy sorozatban megjelent az első két epizód, DVD-n, valamint még pár nagyobb név (interaktív film is…), amik korlátozott példányszámban kaphatók. PS2-n, X-en, vagy normál asztali lejátszón egyaránt használható mindegyik…. Hajrá!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Rám nem lehet panasz, én beledobtam a magam adományát annak idején a lézerlemezes DL gépbe, méghozzá schillingben! Ezt az új remake-et sincs szívem leköpködni, pedig sokan 5 pont körül dobnának rá… Kutya tudja. Szerintem 6-ot is megér. Kicsit furcsállottam, hogy néhány karakter cel-shadinges, a háttér meg nem. De a „History of Dragon's Lair" videó az király!

DRAGON'S LAIR 3D

UBI SOFT / DRAGONSTONE

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 16 blokk

✔ régi klasszikus felújítva, jó ötletek, rajzfilmes grafika
× nem tart örökké, kisebb problémák

7 pont

TESZT

Toxic Grind

NE MÉRGELŐDJ, INKÁBB TEKERJ!





A BMX sportjátékok nehézkes indulása után ma már szinte minden hónapban – valamelyik platformon – a téma egy új feldolgozásával találkozhatunk. Ami nem is lenne baj, ha ezen alkotások mindegyike megfelelő színvonalon kerülne forgalomba. Sajnos a TG esetében is azzal kell kezdenem, hogy komolyan érződik rajta a gyors és felületes munka minden kellemetlen hibája. A történet egy furcsa jövőbe repít minket, ahol a gördeszka és a többi extrém sport bűnnek számít. A visszaesőket minden alkalommal egy gyilkos játék show-n való részvételre ítélik, aminek kimenetele már nem egy esetben végzetes volt. A Toxic Grind bulik lényege, hogy a megadott feladatok rövidebb idő alatt kerüljenek végrehajtásra, mint a résztvevőkbe fecskendezett toxin felszívódási ideje. Az igen inspiráló körülmények ellenére a játék gyakran egyhangú és ismétlődő, amin még a menetek alatt összeszedhető bonusz tárgyak sem képesek jelentős mértékben változtatni. Szerencsére a pályák nagysága és felépítése változatosnak mondható, a terep és a környezet némileg javít a siralmas összképen. A hátterek erősen átlagos grafikáját „remekül" ellensúlyozza a különböző mozgások megvalósításának gyengére sikerült minősége, ami az első bringára szállástól végig kíséri a játékot. Tulajdonképpen a trükkök végrehajtásának alkalmával tapasztalt furcsa hiányérzet ezeknek a még átlagosnak sem mondható mozgásnak tudható be. Valahogy semmi nem akkor és úgy történik, ahogy azt elvárnánk. Az egyik erőssége az efféle programoknak az őrült mutatványok közben hallható zene, ami a TG esetében sajnos nem ad igazi erősítést a hangulatnak. Az abszolválható trükkök mennyisége és ötletessége viszont nem marad el a vetélytársak által már kialakított szinttől. A helyszínek közti mozgás és előre jutás hűen követi a már megszokott szabályokat, miszerint teljesítményünk a kulcsa a lezárt pályák megnyitásának. A játékmódok kiválasztása sem jár valódi kihívással, mivel a jó ismert „ha egyet láttál, mindet láttad" elv érvényesül. A háttértörténet jellegéből adódóan a karrierépítés most nem szerepel a megvalósítható célok között, bár kreálhatunk ízlésünkre hagyatkozva tetszetős karaktereket, arról viszont ne is álmodjunk, hogy valóságos nevekkel találkozunk a bringások között. A megülhető gépek változatossága elenyésző és a rajtuk való száguldás sem jár felemelő életérzéssel. Nem szeretnék szőrös szívűnek tűnni, hiszen a stuff nem tartozik a totál selejt kategóriába, csak sajnos ez már a sokadik gyenge próbálkozás az extrém sport témán belül, és ilyenkor kicsit borúsabban látja az ember a jövőt és a jelent. Az sem volna baj, ha a választék tovább bővülne, hisz sokan szeretjük a sport ezen válfaját, ám amíg a minőség nem párosul a minőséggel, addig hiába a havonta piacra dobott újdonságok tömege, mi mégis játék nélkül maradunk.

SiD



TOXIC GRIND

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1–2 Játékos
1 mentés 17 blokk

✔ normális helyszínek
× Gyenge megvalósítás

3 pont

xbox



REPÜL A... REPÜL A... CYBER-KORONG

DEATHROW





A XXII. század végén a média még mindig olyan befolyással bír az idővel már a galaxisban szétszóródott emberi társadalmakra, hogy bárkit és bármit képes az illegalitásból a törvényes létbe emelni, vagy akár ugyanoda visszataszítani. Ilyen eseménynek számított, amikor a titokban rendezett blitz mérkőzésekről először adott élő közvetítést. Természetesen a szakemberek számításai most is, mint mindig, helyesnek bizonyultak és ez a kőkemény sport nem várt sikert hozott az akkor már igen tág világban. A befektetők csekélyke beruházásai busásasan megtérültek, és már semmi nem állhatta útját e sportág térhódításának. Később életre hívták a Blitz Korong Szövetséget, (BDA) ami máig is a legnívósabb tornákat rendezi, ahol a legjobbaknak számító blitz-csapatok mérhetik össze erejüket és bizonyíthatják rátermettségüket. A svéd illetőségű Southend csapata elkészítette Deathrow címmel legújabb sci-fi alapú sportjátékát, mely az Ubi soft gondozásában került piacra. Az agressziót sem nélkülöző csapatjátékok megjelenése nem új keletű dolog, az utóbbi időben valódi sikert egyik fejlesztés sem tudott magáénak mondani. A mostani delikvens valamiféle hi-tec kosárlabdára emlékeztet, amiben a labdát egy elektro-korong, azaz blitz helyettesíti, míg a kosár szerepét egy elektromágneses erőtérrel rendelkező karika tölti be. A móka másik jellegzetessége a hokiból átvett mérsékeltebbnek mondott agresszió, ahol egy-két pofon és néhány jól irányzott rúgás még belefér, de a halálos küzdelmek már nem. A csapatok létszáma négy főből áll, így a game-et akár négyen is nyomhatjuk egyszerre, már ha van hozzá megfelelő számú irányítópad. A játék célja roppant egyszerű, megszerezni a korongot és azt az ellenfél karikáján átdobva pontot elérni. Ahogy a többi hasonló típusú proginál már jól bevált, úgy itt is minden gombnak kettős funkciója van, ezért még a nagy meccsek előtt érdemes a Tutorial menüpontot választva gyakorolni egy kicsit. Mikor elindulunk a nagy BDA tornán, előbb-utóbb mindenkinek feltűnik, hogy vannak klubok, ahol lényegesen jobb képességű játékosok alkotják a csapatot – de fel a fejjel, mert a mi embereink is hajlamosak a fejlődésre! A résztvevő karakterek száma eléri a százat és a készítők szerint mind más-más tulajdonságokkal rendelkezik. Én személy szerint valóban nem találtam két egyforma képességű egyént, viszont az eltérések olyan minimálisak, hogy gyakorlatilag mindegy, kik alkotják a csapatot. A mozgások, a környezet és az átvezető képek igen mutatósra sikeredtek és ehhez még hozzá jön a könnyen elsajátítható praktikus irányítás. A zene és a különböző járulékos hangok már valamivel gyengébb munkák, ám így sem rontanak nagyban az összképen. Mégis, a hangulat számomra kicsit idegennek és művinek tűnt, amitől nem éreztem igazán jól magam játék közben. De talán én voltam rossz passzban, ami természetesen nem lehet a játék hibája, ezért felteszem a kezem és megadom magam a Deathrow-nak.

SiD



DEATHROW

UBI SOFT / SOUTHEND

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
1 mentés 28 blokk

✔ csapatjáték, csillog-villog
× furcsa hangulat

8 pont



Nem kell megijedni, az alacsony IQ nem a játékra vagy a játékosokra vonatkozik, hanem a szereplők döntő többségére. A game története ugyanis négy kamionosról szól, akik egy fantázia szülte vidék városai közötti kereskedelmi fuvarozásból tengetik szürke életüket. Az egyik szereplő, Bobbie Sue, egy igazi, hamisítatlan szőke bombázó, akár a Dead or Alive következő epizódjában is szerepet kaphatna. Ott van még a mogorva Earl, a rovarok szellemi szintjét büszkén képviselő Cletus és a menő raszta feka, Rawkus. Állítólag mind a Jackson család sarjai, de a Jackson Five csak Mommaval, azaz a címben szereplő Big Mutha-val lesz teljes. Hát annyi biztos, hogy Momma nem volt egy szentéletű asszony, mert a gyermekei akár külön kontinensek nagykövetei is lehetnének.

Ha az elején kiválasztottuk a nekünk szimpatikus szereplőt, két játékmód közül választhatunk: Trial by Truckin' és Mission Mode. Az első a tulajdonképpeni végigjátszás, a második az „arcade" mód, itt van minden az őrült rombolástól a kamionos kötélhúzásig.

Ha a végigjátszást választjuk, először meg kell hallgatnunk (végül is nem kell, egy gombnyomással megszakítható) Momma okosságait, majd egy adag áruval felpakolva útnak indulunk, hogy szerencsét próbáljunk. Egy fuvar struktúrája a következőképpen néz ki: eladjuk, amit hoztunk, a bárban megérdeklődjük, mit érdemes hova szállítani, felcuccolunk, megtankolunk, megjavíttatjuk a kamiont, végül indulás előtt a térképen megadjuk a célt, út közben ez alapján jelennek majd meg az irányjelző nyilak, de egy-két hét játék után már ismerősek lesznek az országutak.

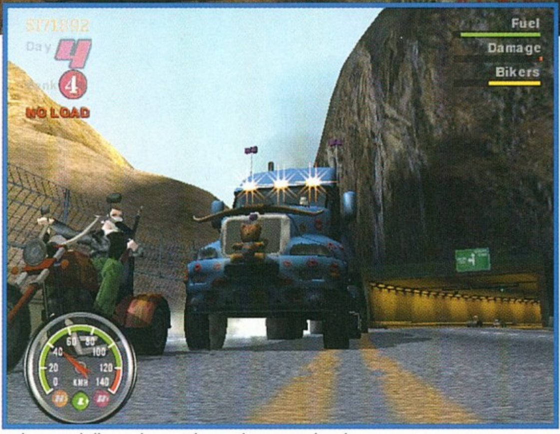
Persze nem csak ennyiből áll a játék. Útközben vigyáznunk kell a kamion épségére is, és lehetőleg se motorosokat, se rendőröket ne pofozzunk le az útról, mert annak csúnya üldözés és törés-zúzás lesz a vége. Ha a rendőr elkap, megbírságol, rosszabb esetben sittre vág, és kezdhetjük újra az előző városban. A motoros bandákkal rosszabbul járunk. Ha valamelyikük utolér és sikerül végigmásznia a traileren, egy laza mozdulattal lekapcsolja azt, ilyenkor buktuk az árut, de a trailert mindenképpen (ha épp üres volt). Nagyon oda kell figyelnünk a kereszteződések előtt a bal oldalon felvillanó táblákra is, mert ha elnézünk egy elágazást, komoly problémával kerülhetünk szembe. Egy 30 méteres kamionnal ugyanis elég tréfás mutatvány Y-t csinálni egy forgalmas, 4-6 sávos úton. Persze azt is megtehetjük, hogy körben haladva valahogy visszatérünk a helyes útra, de kicsi a tank (alapból) és borzalmasan drága az üzemanyag (alapból kb. $30.000 egy tele tank), tehát ez a megoldás nem igazán nyerő.

Ha már sikeresen megérkeztünk egy városba, mindig a „Parking challenge" nevű móka vár ránk. Ez annyiból áll, hogy elég rövid idő alatt koccanás nélkül végig kell gurulnunk a táblák által jelzett úton egészen a parkoló/rakodó helyig. Ha sikerül, kapunk egy kisebb összeget, ha nem jön össze, nem kapunk semmit.

Parkolás után megjelenik hősünk, előtte a menü. Érdemes a napot a bárban kezdeni, itt a pultostól megtudhatjuk, hol és miért fizetnek árat, vagy esetleg pénzünk egy részét elszórhatjuk félkarú rablón. Jómagam képes voltam 77 ezer dollárral a zsebemben leülni szerencsét próbálni, de egy órányi játék után 75 ezer dollárnál abbahagytam, vagyis csak időtöltésnek jó, nyerni nem lehet vele. Persze minden városban más a lépték, van ahol 20 dolcsi a legnagyobb tét, van ahol 500.

A bárban járva mindig találunk egy helyi „üzletembert", akitől kérhetünk kölcsönt. Különböző tételek közül választhatunk, mindegyik más kamatlábbal dolgozik, de ehhez csak akkor folyamodjunk, ha 3-4 nap alatt legalább a kölcsönkért összeg háromszorosát ki tudjuk termelni, mert többnyire a kétszeresét kell visszafizetnünk.

Induláskor néha ajánlatot kapunk egy versenyre. Mi választhatunk, hogy melyik város legyen a cél, a távolságtól és a kihívótól függ a nyeremény összege. Csak akkor fogadjuk el a kihívást, ha biztosak vagyunk a dolgunkban, esetleg már befigyel a motorban egy turbo, a gép orrán meg egy méregdrága rács. Ellenkező esetben valószínűbb, hogy vesztesként végezzük egy finom szervizszámlával.



A híreket érdemes olvasgatni, bár a nagy részük csak sajátos humor, de néha érdekes tippeket is találhatunk köztük.



18-AS KERÉK, 17-ES IQ

Lássuk a játék technikai részét! Először is, a legfontosabb, napjaink fő témája, ami már lassan a rák ellen is alkalmazható lesz: a grafika! A BMT grafikája úgy szép, ahogy van, bár extrákkal nem dicsekedhet. A használt effektek száma minimális, így viszont stabil és folyamatos a program futása a legnagyobb tömegszerencsétlenségeknél is. A táj hangulatos, a városok egyediek, az utakon elég sokféle jármű látható, a füst és tűz nagyon szép, bár lassan már átlagosnak számítanak a most még kiugróan szép tüzek. Az autók törnek, elég életszerűen, de még a faházakat is apró deszkákra apríthatjuk, az útjelző táblákról és sorompókról nem is beszélve.

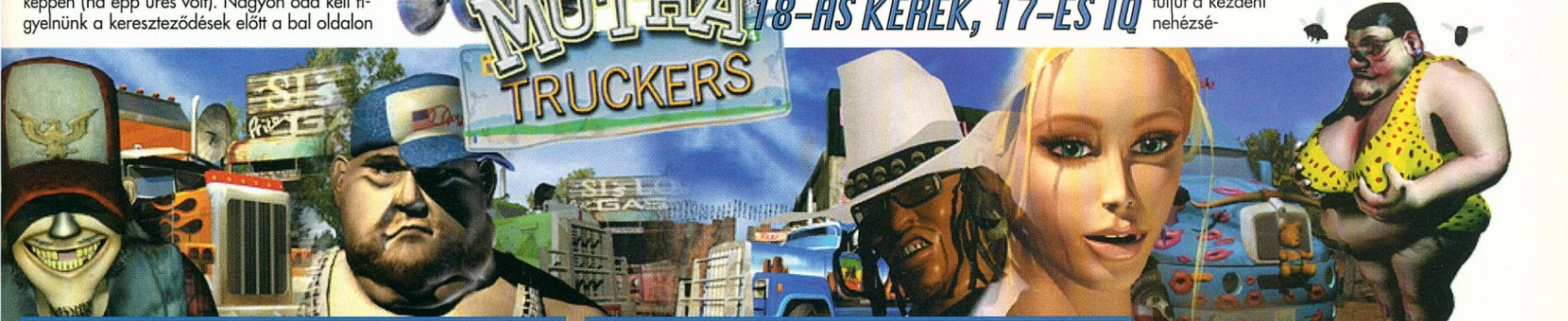
A fizika nem több, mint amire szükség lehet egy ilyen szórakoztató célzattal megkreált játékban, de a kategórián belül a jobbik fajtát képviseli. A csúszások, farolások kellemesen korrigálhatóak, persze meg kell szokni a mögöttünk himbálódzó trailert is. Nem egyszer fordult elő, hogy azt hittem, ügyesen elslisszoltam két rendőrautó között, de sajnos a hátul lengedező tartály sikeresen rommá törte az egyiket…

Sajnos a négy nézet közül csak egy használható és az pont – ahogy ez lenni szokott – a legkevésbé látványos, de cserébe jól látjuk az utat. A külső nézetekből nem lehet irányítani, a belső pedig szép és jó, csak alig maradt hely a kilátásnak. Marad tehát a levegőben úszó orr-kamera nézet.

Végezetül a zene. Többnyire hangulatos, utazáshoz ideális, igazi kamionos zenét hallgathatunk, de több rádióadó is rendelkezésünkre áll. Egy idő után persze mindegyik borzalmasan unalmas tud lenni.

A BMT nem igen lesz egy hosszú életű világsiker, de ha az ember túljut a kezdeti nehézségeken és ráérez az ízére, pár hétig kellemes szórakozás lehet. Gyűjtők ne hagyják ki, hisz végül is elég egyedi darab, és tényleg nem rossz játék, csak végig úgy éreztem, hogy a fejlesztők a lehetőségek felét sem használták ki, jóval többet ki lehetett volna hozni belőle.

FREAK







MARTIN BELESZÓL!

Nem ez az első kamionos játék, de mindenképpen az első olyan, amiben valami tartalom is van a szokásos arcade „időre menő" versengésen kívül. Végre vannak feladatok is, tehát ez voltaképp nem is kamion, inkább kamionos szimulátor. Ha szereted ezeket a több tonnás dögöket hajtani, okvetlen szerezd meg, való a 7 pont! De aztán nem szendvicset csinálni a rend bátor őreiből, Gumikacsa! :D

BIG MUTHA TRUCKERS

EMPIRE INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 mentés 14 blokk

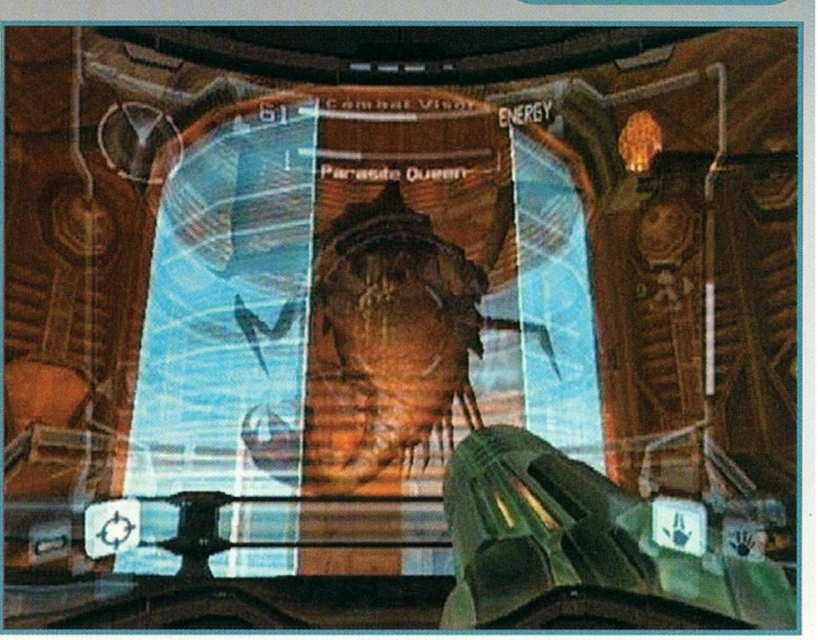
✔ jó dolog kamionosnak lenni
✕ használhatatlan kameranézetek, kevéske ötlet

7 pont

METROID PRIME

BEFŐTTESÜVEGBEN SZÁLLÍTANI TILOS!





EGY KIS TÖRTÉNELEM

Metroid. Samus. Ridley. Kraid. Mother Brain. Ezek a nevek ugyanúgy szervesen kapcsolódnak a Nintendo által létrehozott fantáziavilághoz, mint mondjuk Marioé, Yoshié, vagy a Starfox csapaté. Talán csak nincsenek annyira a köztudatban, mint az említett hősök, amin nincs is miért csodálkoznunk, hiszen utoljára 1994-ben adatott meg nekik a saját játék privilégiuma. Ha azonban a teljes történetre vagyunk kíváncsiak, még előrébb kell utaznunk az időben, hiszen a Metroid-saga jóval korábban kezdődött, a Nintendo 8 bites gépén: a NES-en.

Egy elképzelt jövőben járunk, ahol az emberiség a technika rohamos fejlődésével felfedezte a környező galaxisokat is. Talán egyeseknek meglepő, de kiderült: nem vagyunk egyedül a világegyetemben. Számtalan értelmes fajjal vettük fel a kapcsolatot, majd a diplomácia kiépítése után egyből kibújt belőlünk az emberi természet: megkezdődött tehát a bolygóközi kereskedelem. Védelmünkre legyen mondva, nem mi voltunk az egyetlenek, akik hasznot láttak a dologban, már kezdetektől fogva gyakoriak voltak a kereskedelmi hajók elleni rablótámadások, amikért egy kegyetlen faj volt a felelős, a könnyebbség kedvéért nevezzük egyszerűen csak Űrkalózoknak őket. A bolygók között létrejött Galaktikus Szövetség az ügy gyors rendezése érdekében létrehozta a Szövetségi Rendőrséget, de a dolog nem jött össze: az Űrkalózok brutális hordáival szemben rendre alulmaradtak a szervezet csapatai. Más megoldás után kellett tehát néznie a Szövetségnek, így került képbe egy maroknyi öntörvényű fejvadász, becenevükön az Űrvadászok. A bérgyilkosok kilétét sűrű homály fedte, mivel sosem mutatkoztak a páncéljuk nélkül, de beváltották a hozzájuk fűzött reményeket: busás árért ugyan, de sikeresen felvették a harcot a kalózokkal. Az egyetemes űridőszámítás szerinti 20X5-ik évben aztán két olyan dolog is történt, ami felgyorsította az események gyors végkifejletét. Ebben az évben az Űrkalózoknak sikerült elfoglalniuk egy mélyűri kutatóhajót, ami a világűr egy távoli pontjáról az SR388-ra keresztelt bolygóról igyekezet hazafelé. A monstrum belsejében, egy üvegtartályban lezárva egy ez idáig ismeretlen organizmus várta, hogy célba érkezés után tudósok egész hada kezdje meg gyenge pontjainak vizsgálatát. Az előzetes tesztek ugyanis már kimutatták: az újonnan felfedezett létforma első osztályú veszélyforrás, gyorsabban képes végezni egy bolygó teljes lakosságával, mint a gyorsétteremláncok. A leginkább egy medúza és egy kullancs keverékére hasonlító repülő lény ijesztő gyors szaporodásra képes, ráadásul hasonló sebességgel szívja el mondjuk egy ember életerejét is. Az identitás a Metroid nevet kapta. A Szövetség tisztában volt vele, ha a kalózoknak sikerül szaporítani és fegyverként felhasználni a Metroidokat, az a Galaktikus egyensúly felborulását, ha nem a végét jelentené. Nagyjából ebben az időben sikerült lokalizálni a Zebes bolygót, amit a kalózok főhadiszállásként használtak. Az összevont szövetségi erők egy döntő csapást szerettek volna mérni rájuk, de ismét csak beletört a bicskájuk az Űrklózok ellenállásába. Az újabb frontális támadás helyett inkább egy kommandós akció mellett döntött a vezetőség. A munkára Samus Arant szemelték ki, aki az Űrvadászok legjobbika volt, az ő feladata lett tehát, hogy behatoljon a főhadiszállásra és elpusztítsa Mother Braint. Emberfeletti küzdelemben miután legyőzte a két hatalmas bestiát, Kraidet és Ridley-t, szembetalálta magát a kalózok vezetőjével: Mother Brainnel – és győzedelmeskedett!

A történetnek itt azonban még koránt sincs vége! A sztori Gameboy-on folytatódott: egy speciális alakulat indult az SR388-ra, hogy végezzen az összes Metroiddal, elkerülendő a hasonló incidenseket. A csapásmérő csapattal aztán gyorsan meg is szakadt a kapcsolat, így ismét Samus Arannak kellett a helyszínre utaznia és jól kiirtania minden élő Metroidot. Egyre mélyebbre hatolva a bolygó felszíne alá aztán rátalált a Metroid királynőre, amit elpusztított. Mielőtt azonban visszatért volna a hajójára egy tojást talált, amiből egy lárva Metroid kelt ki. Samus merő meggondolatlanságból, vagy, mert megbabonázta a lény csodálatos egyszerűsége, magával vitte a hajóra, aminek meg is lett a következménye, méghozzá egy SNES játék keretein belül, ami Super Metroid néven került a bolti forgalomban, 1994-ben, komoly beszélő introval az elején.

Ez a játék Samus hazaútjával kezdődik. Samus letér a kijelölt pályáról, amikor vészjeleket fog egy aszteroida mezőből. A segélykérés azonban csapdának bizonyul és a kis Metroid végül Ridley kezében köt ki. Ridley ezek után a gyors távozás mellett dönt, Samus azonban követi és így jut el az újjáépített Zebesre, ahol a régi ismerősök Ridley, Karid, és aki mindezek hátterében áll, Mother Brain fogadják.

Aztán nyolc hosszú év szünet következett és Samus mindössze két játékban szerepelt mind vendég, a N64-es és a GC-s Smash Brothers Meleeben. Most azonban elérkezett az idő, hogy Samus története is folytatódjon: egyszerre jött ki az Advance-os Metroid (Fusion alcímmel) és a GameCube-os Metroid Prime is.

Értekezzünk most eme utóbbi alkotásról. A sztoriban egy új faj is központi szerephez jut, a Chozokról lenne szó. Ezek a madárszerű lények a Tallon IV-en töltötték be az uralkodó civilizált faj szerepét. A Chozok magas technikai fejlettségük ellenére igen spirituális lények, ősi tanok szerint éltek és próféciákban hittek, melyek előre megjövendölték a pusztulásukat és a gonosz eljövetelét, ami esetükben egy hatalmas meteor becsapódását jelentette. A legnagyobb pusztítást azonban nem megváltozott környezeti tényezők okozták, hanem egy a meteorral érkező rákos sejtként burjánzó mutagén, a Phazon. A Phazon megmérgezte a levegőt, a vizeket és a földet is, az állat- és növényvilágban pedig borzalmas mutációkat okozott. A Chozok minden technikai eszközüket és tudásukat bevetették, hogy megfékezzék a Phazont, de az erőfeszítéseik hiábavalóak voltak. Legvégül egy templomot építettek a meteorit és a becsapódás krátere fölé, elkülönítve és lezárva a Phazon magját a bolygótól. Ezek után ismeretlen helyre távoztak és várták, hogy egy napon egy megmentő érkezzen a Tallon IV-re.

Időközben régi barátaink az Űrkalózok is szépen megerősödtek, hogy Samus Aran is csak a Chozok segítségével tudta szétverni őket. A legyengült kalózok két részre osztották meg erőiket. Az egyik csapat a Zebesen maradt, hogy újraépítsék és feléleszék Mother Braint. A másik csapat pedig elkezdte körbejárni a galaxisokat új energiaforrások után kutatva. Így találtak rá a fertőzött és elhagyatott Tallon IV-re, amin a Chozo templomba zárt fókuszált Phazon energia úgy ragyogott, mint egy világítótorony a sötét éjszakában. Az Űrkalózok meglátták a hatalmas lehetőséget a Phazonban és nekiláttak az energia hasznosításának. Kutatóbá-





zisokat, laboratóriumokat telepítettek a bolygóra és mutáns hibrid lényeket hoztak világra a felszín alatti kísérleti telepeken. Egyre mélyebb és szövevényesebb bányarendszereket ástak, hogy még több Phazonhoz jussanak. Valahol odalent az egyik üvegtartályban pedig már egy élő Metroid figyel… Vár a lehetőségre és rád….

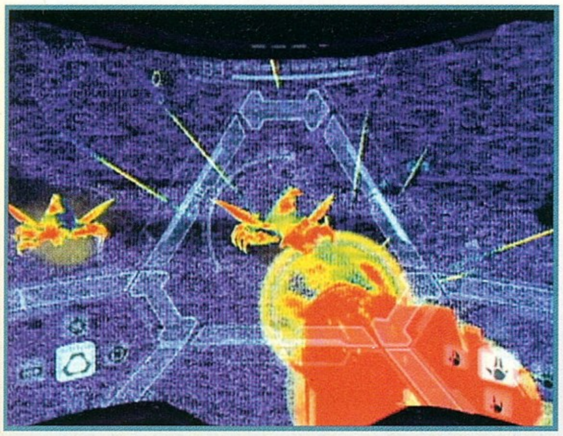


PLUSZ EGY DIMENZIÓ

El tudom képzelni mekkora fejtörést okozhatott a fejlesztőknek, amikor nekiláttak elkészíteni az első 3D-s Metroidot, hogy miként hozzák át az eredetileg 2D-s pályák felépítését, ami végeredményben a játék hangulatát adta. Hosszú vívódások után végül a külső nézetet elvetették, a Metroid Prime gyönyörű belső nézetes köntöst kapott. Véleményem szerint a lehető legjobb megoldást választották a készítők, mert csak a saját szemszög alkalmas arra, hogy valóban ugyanazt a hangulatot éljük át, mint anno a régi gépeken. Ha ehhez még hozzáteszem, hogy a konzolon a Metroid Prime jelenleg a legszebb FPS, az eredmény már nem lehet rossz! Vannak persze hibái is a konverziónak, nem lett tökéletes, de erről majd később.

A MP-ben összesen öt gigantikus méretű pálya található; hat, ha beleszámítjuk a leginkább csak gyakorlásnak felfogható Űrkalóz-hajó belsejét. A





Tallon IV Overworld a bolygó felszíne, a tiszta égbolt és az esőfelhőktől nem látható napocska aranyozza be kalandjaink kezdetét. A Chozo civilizáció maradványait leginkább a Chozo Ruins szinten fedezhetjük fel, ez a gyönyörű helyszín félig a felszínen, félig pedig alatta játszódik, titkos kamrák és szentélyek színesítik. A Magmoor Cavern a felszín alatt, a planéta magjához közel helyezkedik el, ebből kifolyólag a talajt gyakran képlékeny és igen forró lávafolyam helyettesíti. (Óvakodjunk a falakból kitörő lángcsóváktól!) A Phendrana Drifts ennek épp az ellenkezője: hófedte sziklaplatformokon ugrálhatunk, a barlangokat pedig gyakran jégfalak zárják le. A negyedik helyszín szintén a bolygó belsejébe visz minket, a Phazon bányák mélyén megbúvó laboratóriumokat kell felderítenünk. A sziklába vájt folyosókról hatalmas termekbe jutunk, ahol méretes üvegburákba zárva pihennek a mutáns kísérleti egyedek. A szinteket egyébként liftek kötik össze egymással, pályánként több is található belőlük.

Az élővilág is helyszínenként változik, ez vonatkozik mind a növény-, mind az állatvilágra. A jeges vagy a lávás pályán is a klímához alkalmazkodott egyedeket találunk. Egyedül a Phazon bányák kivételek ez alól, ott leginkább a hátrahagyott személyzettel, azaz a különböző Űrkalózokkal kell majd megküzdenünk.

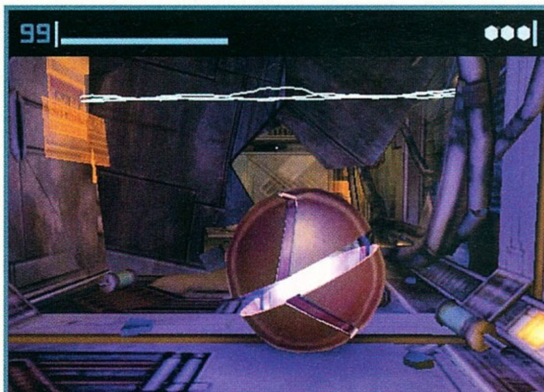
Ha a játékot csak grafikailag kellene osztályoznom, akkor csillagos piros ötöst írnék az ellenőrző könyvébe, plusz egy dicséretet. Elképesztő, hogy a TV „alacsony" felbontása mellet is hogyan képes ilyen tű éles grafikát produkálni a Kocka? A legnagyobb erőmű PC-ket is megveri, más konzolon pedig ilyet ne is keress! Ezeknél a grafikai megoldásoknál jön ki a Nintendo évtizedes tapasztalata, ilyenkor látszik meg, hogy nagyon is jól tudták, mit akarnak kihozni majd a kis gépből. Mostanában szerencsére sokszor vagyunk kénytelenek leírni, hogy ez meg az a játék milyen elképesztően gyönyörű, mert hihetetlen gyors ütemet vett fel az evolúció, és most ismét kénytelen vagyok ismételni önmagamat: az MP egy elképesztően gyönyörű játék!

De ami nagyon fontos, ugyanilyen hangulatos is. Nincsenek erőltetett motívumok, helyszínek, objektumok, minden tökéletesen beleillik a környezetbe. A fényeket magától értetődően valós időben generálja a gép, nem egyszerű a látvány, amikor egyszerre több Űrkalóz támad ránk és mindenfelé cikáznak a rakéták, a sugarak, Samus arca meg tükröződik a sisak plexijének belsején. A növénytakaró hullámzik és él(!), mert amikor a növényekbe lövünk visszahúzódnak a talaj alá. A folyosókon a féregjáratokból undorító kis bogarak egész hada özönlik elő lépteink zajára. A falakból sosem látott teremtmények karmai nyúlnak utánunk. Majdnem százféle idegen lénnyel találkozhatunk a játék során, ezek egy része igen veszélyes, megjelenésünkkor támadólag lépnek fel, míg egy részük csak akkor jelent komoly akadályt, ha lusták vagyunk kikerülni őket.

A főellenségek igen brutális jószágok, amíg nincs konkretizálva ellenük a hatásos fegyverzet, bizony rendesen megizzaszthatják az embert. (Nagyon kíváncsi vagyok, hogy mikor fogunk hasonlóan pompás grafikájú játékot látni más konzolon?)

A program audio része is nagyon rendben van, érdemes néha úgy játszani, hogy levesszük a zenét és csak a környezet által kibocsátott hangokra figyelünk. A Márti külön megkért, hogy írjak részletesen a kezelésről, mert szerinte már az első energiapajzsos ajtó kinyitása is kellőképpen bonyolult, tehát a részletes kezelést és a tárgyak, upgrade-ek ismertetését odébb olvashatjátok majd.





Most azonban folytatnám a tesztet és leírnám a Metroid Prime komoly hibáit (a használhatatlan irányításról majd később vések). A Nintendo egy tökéletes konverzió megalkotásához ragaszkodott, minden tekintetben, egyedül a 3D bevezetésével, mint újdonság, és ez nagy hiba, szinte elfogadhatatlan! Az a játékmenet, ami 1994-ben egy SNES-en még korszakalkotó volt, 2002 végén már egyáltalán nem állja meg a helyét, maradi, elavult és unalmas.

Miről is van szó? Samus nem épp zökkenőmentesen landol a Tallon IV-en, megsérül a kezére szerelt fegyver és a páncélja is, ezáltal elveszítve azok minden plusz funkcióját. Ezek nélkül pedig a pályák nagy része elérhetetlen, mivel a SNES verzióhoz hasonlóan a különböző ajtókat csak különböző lövésekkel lehet megnyitni, ezeket az upgrade-ket kell tehát megkeresnünk, hogy további pályarészekbe bejuthassunk. Itt újabb tuningokat találunk, amikkel újabb pályarészek nyílnak meg. Az újabb pályarészek még újabb upgrade-ekhez vezetnek, amik még újabb pályarészeket nyitnak meg ahol… na szóval, remélem értitek, és ez megy egészen az utolsó főellenségig. Nincs történetvezetése a játéknak, átvezető jelenetek is csak a főellenségek előtt vannak, azok is csak a bemutatásukra korlátozódnak. Olyan az egész, mint régen a Doomban: ha megvolt a piros kulcs mehettél a piros ajtóhoz… Soha nem történik semmi, csak mászkálunk egyik helyszínről a másikra. Ráadásul a megnyíló pályarészek úgy vannak megoldva, hogy még csak véletlenül se száz kilométeres körzeten belül essenek, így aztán járhatunk be minden helyszínt hatvannégyszer oda-vissza. Ez már önmagában is megerőltető lenne, de az ellenfelek, amint elhagytunk egy-egy termet, mindig visszateleprotálódnak a helyükre (talán épp ezért a hullák is eltűnnek), de még a leszedett lövegek is maguktól visszakerülnek, ezt tetézi, hogy minél előrébb tartunk a játékban, annál erősebb szörnyeket pakol be a gép. Megküzdeni velük minden egyes alkalommal pedig több mint megerőltető, idegölő, unalmas, és sokszor nehéz is. Főleg, amikor megjelelnek a különböző Űrkalózok a Phazon bányák mélyén. Ezek a fickók irdatlan kemény legények, egyszerre többen támadnak, gyorsan mozognak, pillanatok alatt leszedik az energiádat. Vagy rájössz a színük alapján, hogy milyen fegyver a hatásos ellenük, vagy hamar kifingasz. Menteni pedig csak a külön erre a célra kijelölt save helyeknél tudsz, amik nem feltétlen mindig a jó helyen vannak. Két save pont között átvergődni az ellenfelek gyűrűjében néha igencsak büntető tud lenni. Szóval elég érdektelen a játékmenet, egy sikeres FPS-hez ennél jóval több kell, még szerencse, hogy nem kellett teljes végigjátszás csinálnom róla, mert úgy 70%-nál rá is untam a játékkal való küszködésre. Ezt valamiképp ellensúlyozza, hogy át lettek mentve a logikai feladatok is a SNES verzióból, amik némiképp színesítik a monoton mászkálós-lövöldözős játékmenetet (és ott van ugye a Morph Ball funkció is), ezért aztán a MP nem is igazán kizárólag lövöldözős FPS, hanem inkább kalandos.

Rengeteg mindent letölthetünk a LOG bookunkba is. Ezeknek az adatoknak a begyűjtésével aztán később egy új opciót, a Gallery menüpontot is megnyithatjuk, ahol a vázlatrajzokból nézhetsz meg egy csokorra valót. A Prime-ot egyébként összekapcsolhatod a GBA-s Metroid Fusion-nel is, így egy-egy extra dolgot is aktiválhatsz a két játékban. (Fusion páncélt Samus-nak és a NES-es Metroid-ot) Be lehet egyébként hozni Hard fokozatot is (mintha így nem lenne elég nehéz :) és a játék végén, ahogy ez idáig mindig, most is megcsodálhatjuk Samust a páncélja nélkül.

A KEZELÉS

Az irányítást sajnos rendesen elcseszték a Primeban, hiába van ugyanis a kontrolleren két analóg kar is, nem lehet egyszerre haladni, oldalazni és célozni is. A dolog úgy néz ki, hogy a nagy karral tudsz haladni és kanyarodni, az A gomb a lövés, a B az ugrás, az Y a rakétavető, az X-szel lehet labdává alakulni, a Z a térkép. Az L-lel tudsz befogni egy ellenfelet, de ahhoz, hogy célkeresztben is maradjon, nyomva is kell tartani, ebben az esetben viszont megváltozik az irányítás, az analóg karral már csak oldalazni tudsz! Ahhoz viszont, hogy bármelyik irányba nézelődj, a jobb oldali blokkot kell nyomva tartani. A tűzpárbajok tehát idétlen oldalazgatásba fulladnak, ami egyes szörnyek ellen még el is menne, de a keményebb Űrkalózok lövedékei elől eloldalazni biztos nem fogsz. Az automata célzás









teljesen tré, ha már egy kis része nincs benne a célszemélynek a képernyőben biztos, hogy nem fogja befogni, ilyenkor szépen meg kell állnod, mert mozogni úgysem tudsz majd, és az R-et nyomva tartva kell becélozni, így meg fennáll az esély arra, hogy álló helyzetben simán beléd trafálnak/neked mennek. Még csak elugrálni sem tudunk a veszélyesebb helyzetekből, mivel akkor meg lőni nem tudsz, hacsak nincs olyan vastag hüvelykujjad, hogy egyszerre tudd lenyomni az A-t meg a B-t is, amit igencsak kétlek. Az is elég gány, amikor kombózni akarsz a fegyvereddel, akkor meg az A-t és az Y-t kellene egymás után, illetve egyszerre nyomogatnod. Mindez nem lenne gond, ha lehetne kalibrálni a kontroller-t, de erre sajnos nincs lehetőség. Úgyhogy a játék irányításilag egy élvezhetetlen nulla. A kereszttel egyébként a különféle sisakrostélyok, a C karral pedig a lövedékek között tudsz váltani.

ROSTÉLYOK (VISORS)

Combat Visor: ezzel kezdesz a játék elején. Ebben található a Head-Up Display (HUD), ami egy csomó kijelzőt jelent a képernyődön. Fent középen van az energiád. Bal felső sarok a radar, jelölve van rajta az ellenfelek helyzete, jobb felső sarok a térkép kicsinyített változata. Bal oldalon van egy „veszélyméréd", jobb oldalon láthatod a rakétáid számát. A két alsó sarokban a rostélyokat, és a lövedékeket látod.

Scan Visor: használata kulcsfontosságú (bal oldali blokk), mert csak ezzel vagy képes megvizsgálni bármit is. Ahol valami fontos található, megjelenik egy napocskához hasonló ikon. Ha ez piros biztos lehetsz benne, hogy a továbbjutás kulcsát találtad meg, ha más színű, vagy mellékinformáció, vagy a LOG Bookodba letölteni való adat. Ha ez van fent, fegyvert nem tudsz használni. A lifteket, energiapajzsokat is ezzel lehet aktiválni, a kék ikonokat, a Chozo Lore-okat (Chozo írások a falakon), a különféle objektumokat, amik aztán később bekerülnek a felfedezések közé (Research), a kalózok gépekben tárolt adatait (Pirate Data), és végül a bolygón található létformákat is (Creatures) ezzel kell megvizsgálni. Ez utóbbiból rengeteg van a játékban, hiszen a Metroid már NES-en is arról volt híres, hogy rekord mennyiségű szörnyet szerepeltet a játékban. Sokszor előfordul majd az is, hogy egy-egy ajtó kinyitásához szimbólumokat kell leszkennelned a Scan Visorral.

Thermal Visor: infravörös tartományban láthatsz vele. Sötétben kiválóan alkalmas, az ellenfelek gyenge pontjainak felfedezésére is használhatod. Ezen kívül minden hőközpontot kijelez, mint például a falba épitet elektromos kapcsolók. Hasznos cucc, sokszor szükség lesz rá.

X-Ray Visor: még hasznosabb, mint az infra. Segítségével rejtett titkos utakat fedezhetsz fel, mivel átlátsz vele a falakon. Kiválóan alkalmas olyan ellenfelek ellen is, akik optikai fényelnyelő páncélzattal bírnak.

PÁNCÉLOK (SUITS)

Power Suit: az alap páncélt a Chozo-k készítették, ellenáll a szélsőséges környezetei tényezőknek, így akár a világűrben vagy mélytengeri körülmények között is megvédi viselőjét. Nagy előnye, hogy fejleszthető.

Varia Suit: véd a magas fokú hőtől. Csak ezzel tudsz behatolni a Magmoor Cavernbe.

Gravity Suit: a víz alatt találod és víz alatt is használható. Felvétele után ugyanis ugyanakkorát tudsz ugrani víz alatt is, mint a szárazföldön.

Phazon Suit: ez a páncél ellenállóvá tesz a Kék Phazon ellen, de figyelem, csak a kék ellen!

LÖVEDÉKEK (BEAM)

Power Beam: az alapfegyver az egyik legkeményebb, a kéken jelölt ajtókat nyithatod vele.

Ice Beam: a jéglövedékkel sok ellenfelet lefagyaszthatsz. A fehér ajtók is ezzel nyílnak.

Wave Beam: hasznos cucc, mert azon kívül, hogy a lila ajtók ezzel nyílnak, még sok helyen az elektromosságot is visszaállíthatod vele. Mindenképp ajánlott a lila Űrkalózok likvidálására is.

Plazma Beam: jó kis fegyver, meggyújt számos ellenséget és objektumot. Lehet plazmagömböt lőni vele, és egyben a piros ajtók kulcsa is.

Phazon Beam: erősen koncentrált Phazont lőhetsz vele, viszont nem lehet fókuszálni a lövedék erejét.



LABDA (MORPH BALL)

Labdává az X-szel tudsz változni, a program pedig külső nézetbe vált (szép is lenne a forgó belső nézet, nagy össznépi rókázás lenne belőle :). Labdaként olyan helyekre is beférsz, ahová egyébként képtelen lennél! Használd ki jól a páncélod ezen különleges képességét. Az alap Morph Ball egyetlen jó tulajdonsága, hogy számtalan specifikáció hajtható rajta végre.

Boost Ball: a B-t nyomva tartva hirtelen kilőhetjük a labdát. Ez jól jön a félcsövekben, amikben magasabb helyekre is fellőhetjük magunkat és a Spinner nevezetű gépezeteknél, ahova labdaként kell beállni, aztán a Boost Ball-t kell használni, hogy a generátor aktiválódjon, vagy mozgásba hozzon valamit (híd, ágyú stb.)

Spider Ball: ez egy mágneses funkció, használatához a jobb oldali blokkot kell nyomva tartani. Csak az erre a célra kijelölt labdasíneken tudod aktiválni.

Morph Ball Bomb: a Labda alapfegyvere a robbantás. Ha magad alatt robbantasz, a robbanás feldob egy kicsit, ezt hívják Bomb Jump-nak. Sok helyen lesznek majd olyan szerkezetek, amik belsejébe vagy az erre a célra készített beugróikban kell majd robbantani. Az alapbomba örök és csak gyenge anyagból készült objektumok szétrobbantására alkalmas.



Power Bombs: a magasabb szintű robbantással már a Bendeziumból készült objektumok, törmelékek is megsemmisíthetőek, viszont ez a bomba nem örök, tehát nem árt, ha spórolunk vele.

MÁSODLAGOS TÁRYGAK (SECONDARY ITEMS)

Ide tartozik a Space Jump Boost (a levegőben még egyet ugorhatunk: magyarul dupla ugrás), a Missile Launcher (az alap rakétavető, néhány ajtó is csak ezzel nyílik), a Charge Beam (amivel fókuszálni lehet a lövedékeket), a Grapple Beam (a plafonokon található kapaszkodókba lehet egyfajta energia sugarat lőni, amivel a hosszabb távokat is Tarzan módjára átlenghetünk), és a különféle Beam Combo-k. (Például több rakéta egyszerre, lángszóró, jeges és elektromos sugár stb.) Én még ide sorolom az Energy Tankokat (ezek nagyon hasznos cuccok, mindegyike százzal növeli a maximum energiánkat), a Missile Expansion Packeket (mindegyik öttel növeli a magunknál tartható rakéták számát), és a Power Bomb Expansion Packeket (eggyel növeli az erősebb bombáink számát). Egyébként vannak külön helyek, ahol tölthetjük magunkat (az életerőnket például a save pontoknál vagy a hajónknál) és a fegyvereinket (rakéták, bombák), ezek a kis termek mindig külön betűjellel vannak jelölve a térképen. Külön kiemelném a tizenkét Artifacts-et, amit majd a játék végén a templomban kell használni, ezeket mindenképp gyűjtsd be, bár rendesen el vannak dugva. A felsorolás sokaknak gondolom ismerős volt, hiszen a cuccok nagy része már a NES és a SNES játékban is szerepelt. Tippként csak annyit adhatok, hogy jól vizsgáljatok át mindent a rostélyokkal, ha esetleg valahol elakadnátok. Bármennyire rossz is az irányítás és a játékmenet, azért hihetetlen érzés volt ebben a gyönyörű 3D-s környezetben látni a régi szereplőket, fegyvereket, ellenfeleket, úgyhogy minden hibája ellenére én azt mondom, hogy kipróbálandó darab!



UTÓIRAT

Jelentkezhetne valaki, akinek van gépkönyve és doboza a SNES-es Super Mario World-höz, mert nem hiszem el, hogy nincs ilyen ember az országban! Jöhetne még Playstationre eredeti C&C, Tekken 1, Doom, és Final Doom is, a részleteket majd megbeszéljük! Rácz Tomi, te meg légy szíves hívjá' mán' fel, mert elhagytam a telefonszámodat és kellenek a cuccok, amikről beszéltünk a múltkor!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

METROID PRIME

NINTENDO / RETRO STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 2 blokk
gba kompatibilis

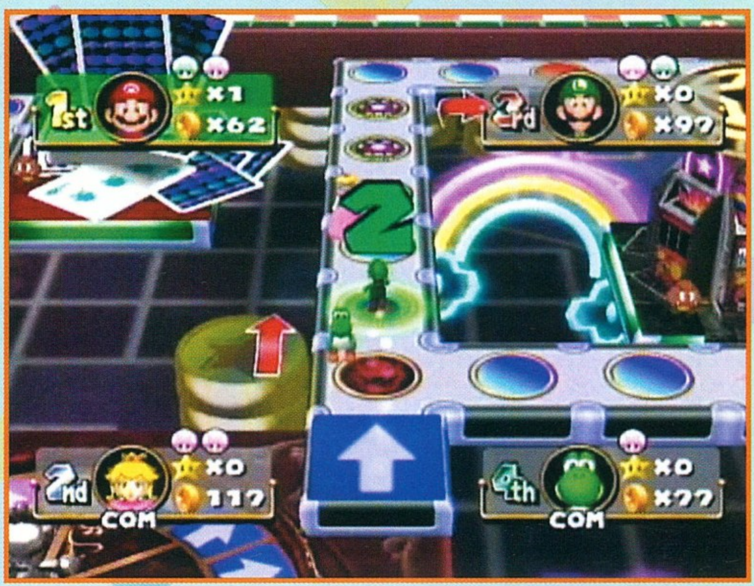
✔ a grafika tökéletes 3d-s konverzió
✕ irányítás, játékmenet, nehézség

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Tudom én, tudom, hogy a Metroid egy bitang híres játék volt SNES-en, de pont azért vert le a víz tőle már annak idején, amit Csipi is írt a cikkben: iszonyú lassú és vontatott volt a játékmenet. Ugyanilyen ez az új is. Gyönyörű, de az átlag játékosnak fogyaszthatatlan. Szerintem kizárólag a NES/SNES verzió rajongói tudják majd elviselni. Csipi „kiválót" adott a hangulatra, én levettem „jóra". (Talán egy „közepes" is elment volna...?)





A Mario Party-k mindig is a legkedveltebb Marios játékok közé tartoztak Nintendo 64-en, egyedül a Mario64, és a Mario Kart 64 voltak azok, akik megelőzték őket a képzeletbeli versenypályán. Talán épp ezért három része is megjelent az előző generációs Nintendo gépre. Nekem csak az első kettőhöz volt szerencsém, bár állítólag a harmadik is megjelent Európában (nem úgy, mint mondjuk az Indiana Jones-os játék, amit tekintettel a piaci helyzetre, már csak odaát, a tengerentúlon adtak ki), de ha ki is jött valószínűleg, már csak egy nagyon kis réteg szurkolta le érte a horribilis összeget, amibe kerülhetett. Aztán most már van Gamecube, és sorban jelennek meg a legnagyobb nevek újragyúrt játékai, amik bár bombasztikusan néznek ki, de elég kevés új ötletet hoztak, már ami a játékmenetet illeti. Lassan ideje lenne már a Nintendónak észbe kapnia, mert az innen-onnan átportolt programokkal nem fognak tartós sikereket elérni. Exkluzív játékok kellenek, méghozzá sok! Az új Mario Party-nál túl sokat nem agyalhattak a készítők a játék történetén: az égen megjelenik egy hatalmas kocka, benne sok ismerős karakter, és mindenkit partizásra invitálnak, Mario születésnapja alkalmából. Ugyanis mindenki hozott valamit, de odaadni csak akkor fogják, ha Mario legyőzi őket a saját táblájukon! A tét tehát: Mario születésnapi ajándékai!

A JÓL BEVÁLT FORMA

Az új Mario Party sokat mondjuk nem változott az előző részek óta, megjegyzendő, hogy talán nem is lett volna érdemes drasztikus változtatásokat eszközölni rajta, meg aztán valljuk be, az emberek így szerették meg, minden érdemével és hibájával együtt. A borítékból előkerülő kártyalapok szimbolizálják a lehetőségeinket. Az első Party Mode, itt minden tét és kötöttség nélkül nekikezdhetünk a játéknak, beállíthatjuk az emberi játékosok számát, a szabályokat, és végül választhatunk a rendelkezésünkre álló öt tábla közül. A táblák eltérő nehézségűek, csillagok jelzik a szintet. A második a Story Mode, ez mindössze annyiban különbözik az egyszerű játéktól, hogy itt lehet megszerezni a születésnapi ajándékokat (külön menüpontban lehet majd őket megtekinteni), egynél több emberi játékos nem vehet részt a partikban, és itt lehet az elején nehézségi fokozatot is állítani. A Mario Party 4-ben ugyanúgy a csillagok gyűjtögetése a cél, mint ez idáig mindig. Megadott számú (tíz) érmével kezdünk, a végső győzelem érdekében minél többet kell szereznünk, hogy aztán kis szerencsével beválthassuk azokat csillagokra. Az irányítással valószínűleg senkinek nem lesz gondja, mivel a táblán nekünk csak a kockát kell megállítanunk, egyébként a gép lép helyettünk. A gép irányította ellenfelek is megizzaszthatnak, attól függően, hogy milyen fokozatra állítjuk őket – ha mind a három nehézségi fokozatot teljesítjük még egy Expert mód is megnyílik! Az útvonalak különböző mezőkből épülnek fel, ezek lehetnek tárgyat rejtők, sima érmét rejtők, vagy speciálisak, ahol például kockáznunk kell, vagy esetleg beléphetünk a különféle házakba, mint például a boltba, ahol cuccokat vásárolhatunk. A tárgyakat egyébként dobás előtt használhatod is; érdemes, mert így például megduplázhatod, vagy akár meg is triplázhatod a dobásaid számát. A cél egyébként, hogy a csillag beváltóhelyre eljuss, a játék végén ugyanis (amikor lejár az előre megadott körök száma) az nyer, akinek a legtöbb csillagja van. Az összes táblának van egy játékfelelőse is, aki minden kör végén összeengedi a jó népet egy mini-játék keretében. Ahogy azt már megszokhattuk, vannak mindenki-mindenki, kettő a kettő, és egy a három elleni játékok. Sajnos ez az egy oldal most kevés, hogy mindet bemutassuk, de higgyétek el, hogy elképesztő ökörségek garmadáját találták ki megint a készítők, a gyertya eloltástól a dominódöntögetésen át a motorcsónakos ejtőernyőzésig. Állítólag ötven féle játék van a programban, de én a végelszámolásnál ennél jóval többet találtam. Persze ehhez be kell hozni az összes mini-játékot, plusz a hatodik rejtett táblát is, ami kié másé is lenne, mint Bowseré, aki megint itt lábatlankodik, hogy elrontsa szülinapi bulit. Vele aztán még egy végső csatában is össze kell mérnünk az erőnket. A mini-játékokkal aztán külön is nyomulhatunk az egyik módban, sőt van egy extra speciális szoba is, ahol csakis a legtitkosabb játékok kaptak helyet. A tartalomra tehát nem lehet panasz, rengeteg újdonság található már csak magukon a táblákon is (sajnos arra sincs most hely, hogy minden egyes mezőfajtát és lehetőséget bővebben ismertessek, de minden pálya igazodik a gazdájához. Boo-nál például minden részlet egy szellemházat idéz), és ha lehet még több ötletes mini-játékot zsúfoltak a korongra. Egyhamar tehát nem fogjuk megunni, főleg, ha nem egyedül a gépi ellenfelek ellen játszunk.





Talán a grafikáról és a választható szereplőkről nem beszéltem még! Összesen nyolc híres (?) Nintendo figura került a játékba, a kérdőjel csak azért van ott, mert szerintem Waluigi és Daisy (azt sem tudom, hogy ki ez és honnan került ide :), nem igazán tartoznak a Nintendo pályafutásának meghatározó karakterei közé. Titkos szereplőt nekem nem sikerült behoznom :(Grafikailag csodát ne várjunk a játéktól, szép, meg színes, meg csillog-villog, de mindenképpen csak funkcionális része a programnak, a hangok azért az elvárásoknak megfelelőek – mindenki a tőle megszokott hangon gügyög, prüntyög, makog, nyihog, tyümög, muzsikál. A Mario Party egyébként tényleg egy olyan játék, hogy vagy meglátják benne az össznépi ökörködés lehetőségét és bejön valaki(k)nek, vagy van a másik réteg, aki az ilyen gyermeteg versengés szintjére soha nem ereszkedne le. Ezt mindenkinek magának kell eldöntenie (és aztán a döntésével együtt élnie :), én csak annyit mondhatok, hogy mint a neve is utal rá, ez egy remek parti játék!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

GET THE PARTY STARTED!!!



MARTIN BELESZÓL!

Imádom a konzolos „társasjátékokat”! Nem is olyan rég teszteltem PS2-n a Pac-Man Fevert és igen magas pontszámmal ajándékoztam meg – nem véletlenül. Majdnem ugyanez a MP4-is, talán valamivel gyengébb kivitelben. Az ilyen többjátékos party-stuffok örökéletűek. Sohasem mennek ki a divatból. Aki meg csak egyedül szeret game-elni, az magára vessen…

MARIO PARTY 4

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
2 blokk

✔ remek parti játék
× egyedül nem az igazi

7.5 pont



A FEHÉR ATLÉTATRIKÓ UTOLSÓ VISELŐJE :)

Valakinél kigyulladhatott a képzeletbeli villanykörte odafent és rájöhetett, hogy a Die Hard filmtrilógia (errefelé a Drágán add az életed címen futott a mozikban a maga idejében) még rengeteg játék lehetőségét hordozza magában. Próbálkozták már a film hangulatát és a pergő akciójeleneteit átplántálni ezelőtt is, hiszen nem lenne ildomos megfeledkeznünk a két Trilogy szócskával kiegészített játékról – még PS1-en –, de talán nem mondok újdonságot, hogy átütő siker egyik sem lett. Bár, ha fénypisztolyos lövöldözésre vágyom – mint minden szerkesztőségben töltött nap után ;) – tény, hogy a DHT első részét veszem elő mind a mai napig is. Gondolom a filmek sikerét megpróbálják majd ez után is játékokba ültetni, de erős kétségeim vannak, hogy ez a most megjelent Vendettánál valaha is jobban fog sikerülni! Eljött tehát a Vérbosszú ideje és ezt nem illik összekeverni a PC-s Nakatomi Plazával, mert míg az utóbbi a film első részét dolgozza fel, a Vendetta egy teljesen új sztorit mesél el.

MEGÖREGEDTEK A FIÚK

A véres bosszú a McClane saga után játszódik, méghozzá nem egy évvel, nem is kettővel, hanem legalább egy tucattal. John már öreg fószer, a halántéka is erősen behavasodott, Lucy a kislánya, pedig felcseperedett és a papa nyomdokaiba lépett. Felcseperedett azonban a Gruber család legifjabb sarja is, aki így felnőtt fejjel már úgy gondolja: valakinek a papáját bántani nem szép dolog, főleg nem, ha a bántás azt jelenti, hogy élve kidobják egy toronyház századik emeletéről. Apai törődés hiányában aztán kieszel egy őrült tervet, ami egy hatalmas, törvénytelen vagyonhoz jutás mellett még a régi sérelmek megtorlásának reményével is kecsegtet. Lassan társakat is talál magának – a könnyen megtéveszthető, balfácán múzeumigazgató, az ex-CIA ügynök és ex-hollywoodi keménylegény, plusz egy kisebb ország leigázására is alkalmas zsoldoscsapat is csatlakozik Piet bácsihoz. A történet HIHETELEN jól eltalált, akár még forgatókönyvnek is beválna (vagy ez a negyedik rész, csak még nem tudok róla?), még sosem láttam akciójátéknál ilyen szintű cselekményvezetést. Az egész játék és a környezetünk is tökéletesen megrendezett, hajszálpontosan illik a meglévő filmek hangulatához! Több ismert szereplő is feltűnik benne, mint a dagadt csoki Al, vagy a minden lében kanál szenzációhajhász és etikátlan Dick Thornberg, de nem is ez az igazán szenzációs, hanem hogy az összes létező főbb és mellékszereplő hibátlanul van beillesztve a történetbe, tökéletes jellemábrázolással. Mondok egy példát. Amikor a kettes pályán bemész a hanglemezboltba, csak arra lehetsz figyelmes, hogy az eladó igen furcsán viselkedik, és mindenképp kívül szeretne már látni az üzletből. Ha azonban a raktár felől osonva közelítesz, még elkaphatod, amint a pult alá bújt rosszarcú befenyíti az eladót, ha felfedi kilétét, az e havi fizetését már nem kell felvennie. Ezen a pályán egyébként a játék már kimutatja a foga fehérjét, hiszen nem azon kell gondolkoznunk, hogy az automata célzás vajon a túsz, vagy a túszszedő fejét fogja-e be, hanem azon, hogy miként lopakodj be észrevétlenül a ruházati boltba és hogyan hatástalanítsd az eladókat túszul ejtő csipet csapat vezetőjét úgy, hogy vér ne folyjon!

A Vendetta hemzseg a zseniális ötletektől, ilyen például, amikor a metrós pályán a darut kell használnunk, hogy a csövet a megfelelő irányba fordítsuk – szinte minden pályán akadnak olyan dolgok, amik elsőre sosem jutnának eszünkbe. Olyan magától értetődő és olyannyira nem alkalmazta még senki, aztán amikor rájövünk a rejtély nyitjára, csak fogjuk a fejünket, hogy pont erre nem gondoltunk. A pályák igen változatosak: összesen tizenegy nagyobb helyszín van, mint például a filmstúdió, a híres Nakatomi Plaza, ahol az őrült terv fináléja zajlana, ha Frontier nem hagyná veszni Grubert, vagy egy javítóintézet.

A játék közepénél a Los Angeles-i rendőrség megunja McClane öngyilkos magánakcióit és egy rövid időre lesittelik. Odabent aztán elszabadul a pokol, amit kihasználva kell megléptetnünk az öreget, küzdeni a fellázadt rabokkal, miközben az őrök minket is egynek néznek közülük. Ez egyébként a kedvenc pályám a játékból. Van egy hely, ahol a felakasztott őrök közül is le kell vágnunk az életben maradtat, a rabok pedig körtáncot járva kínozzák az igazgatót. De a legdurvább, amikor a szabadulást jelentő lift bemondja az unalmast, és egyszer csak a legalsó szinten találjuk magunkat, azon a szinten, ahol az elmebeteg bűnözőket tartják fogva. Lágy szimfonikus zene szól a hangszórókból, miközben van, aki békaügetésben ugrál, mások olyan erővel csapkodják a fejüket a falba, hogy minden csupa vér, miközben néhányan már a doktorral játszanak odalent a dekompressziós kamráknál…



HÉTKÖZNAPI HŐS

John McClane valóban egy hős, legalábbis erre utal, hogy van egy úgynevezett Hero Mode, egy Heroic Time kijelzővel. Ott találod jobbra fent az életerőd mellett. Ez a csík akkor töltődik, ha sikeres túszmentő akciót viszel véghez. Minél magasabb a csík, annál jobb nekünk. Hogy miért? Mert a csíkot használni is lehet. Bizonyos gombkombinációnál aktiválódik (minden irányítási beállításnál más), ilyenkor felgyorsulsz, azaz inkább a környezeted lassul le, és elképesztő dolgokra vagy képes: például végezel egy kisebb csapat terroristával, mielőtt egy is meghúzná közülük a ravaszt. A csík lejártával aztán minden visszazökken a normális kerékvágásba, de az a kis idő néha a továbbjutásunkat, illetve egérutat jelenthet egy szorultabb helyzetből.

Arról még nem esett szó, hogy milyen játék is a Vérbosszú, pótoljuk most eme hiányosságot: a Vendetta egy First Person Shooter, egy belső nézetes lövöldözős játék. Három nehézségi fokozatban kezdhetünk neki a közel 35 pályának (a fejezetek ugyanis további részekre bomlanak), és már legkönnyebb fokozaton is legalább egy teljes napunk rá fog menni, főleg amennyiben nem olvassátok el a cikk végén a segítségeket. Menteni a chapterek végén tudsz, ahol egy mindenre kiterjedő statisztikát is olvashatsz. Később újrajátszhatsz minden pályát, ha elégedetlen vagy a teljesítményeddel. Az irányítást kedved szerint alakíthatod, ezen kívül állíthatsz még egy rakás dolgon, mint például az automatikus ugrás, fegyvertöltés, vagy a Bullet Cam. Ez egy nagyon látványos része a játéknak, bizonyos fontosabb találatoknál ugyanis lassítva láthatod amolyan Mátrixosan, ahogy telibe kapja a fickót a lövedék, esetleg egy magasabb részről hullik alá a szerencsétlen. (Ez is igen jól néz ki, a normál tempónál komótosabban zuhan le.) Állítható a játék erőszakossága, de ki lenne az a balga, aki kikapcsolja mondjuk a vért?



A játék egyébként is elég erőszakos és durva, a sor ott kezdődik, hogy a legékesebb amerikai káromkodások sincsenek kifütyülve (vagy feliratozásánál kicsillagozva), McClane például emígyen szól a lányát fogva tartó Gruberhez: „B***d meg! Te egy kib***ott halott ember vagy!" Ugyanezt elő tudják adni az ellenfeleink is, csak mondjuk a gettó fekák ékes tájszólással. Van olyan túsz, akit egy vízzel teli fedett medencébe dobnak, de a hátulról elkapott ellenfeleket is fejbe lőhetjük, két centiről… De a legdurvább, amikor a már letartóztatott, összebilincselve a földön térdelő bűnözőket lövöd tarkón, hogy aztán, mint egy homokzsák, puffanjanak a padlón. A párbeszédek egyébként is kiakasztóan jók, elképesztő poénok mennek el, McClane meg mindet kommentál a saját stílusában. A raktáros pályán például, amikor megbújunk a kamionban és jön lecsekkolni az őr a szállítmányt, szépen végig is nézi a ládákat, majd, mint aki jól végezte dolgát a Szentek bevonulását kezdi fütyörészni. Erdekes a túszok és fogva tartóik viszonya is!

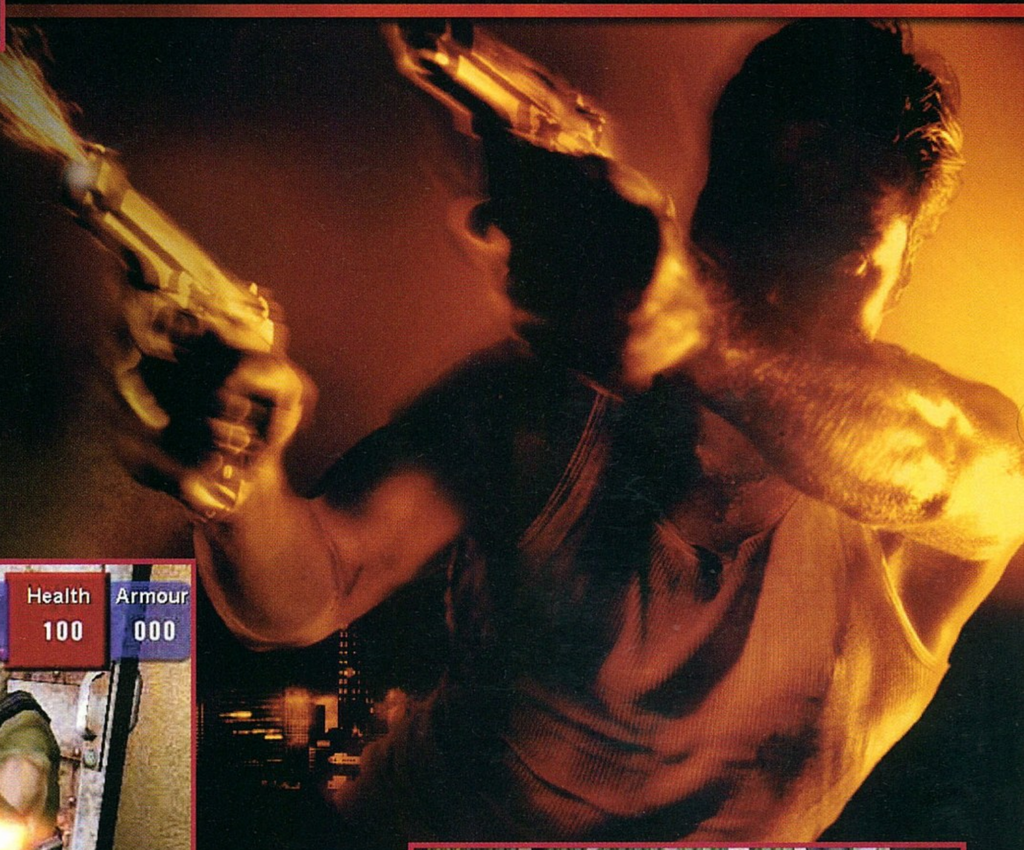






Van, hogy lőgyakorlati célpontnak nézik őket, máshol pedig lángszóróval sütögetik a szerencsétleneket. A lángszórót egyébként meg is szerezhetjük, mi is ropogósra süthetünk bárkit, méghozzá igen látványos módon.

Tényleg szép (működnek az asztali ventillátorok, ki lehet nyitni a hűtőt) és főleg hangulatos a game, de ennél lehetne szebb is. Bár például az ellenfeleink kidolgozottságára nem lehet panaszunk, ezt leginkább a lassításoknál konstatálhatjuk, baromi jól néznek ki például a kommandósok, főleg akiknek a Night Vison Goggle-tól vörösen izzik a szemük. A hangokról felesleges is szólni, mint mondottam már, a szinkronhangok idáig mindet vernek, a zenék pedig kitűnően támasztják alá a szituációt. Mint ahogy egy jó film felénél sem állsz fel, úgy a Vendettát sem lehet abbahagyni az ötödik pályánál, mert egyszerűen hajt a kíváncsiság, hogy mi lesz a történet vége, ami persze Happy End





lesz, bár Al megjegyzi: egy új év, egy újabb romba döntött épület, és az elmaradhatatlan öklöst is megkapja, akinek jár.

Jó pár féle fegyver is van, érdemes hagyni, hogy a legtöbb helyen lemészárolják a SWAT csapattagokat, mivel így az ő fegyvereiket is fel tudod venni.

A játék ellen leginkább két dolgot lehet negatívumként felhozni. Az egyik, hogy nem mindenhol tökéletes a kódolás, néha nem ugrik oda, ahova mi szeretnénk, van úgy, hogy pillanatokra beragadunk valahová. Sokszor az ellenfelek fegyverei is igen érdekes módon nem hullanak a földre, hanem a levegőben lebegnek, igaz felvenni őket így is fel lehet. Nagy hiba még, hogy nincs többjátékos mód. Ez mondjuk nem volt a PC-s Nakatomi Plaza-ban sem, mert állítólag az már TÚL durva dolog lenne, ha a rend éber őreit is lövöldözhetnénk, de ha jól tudom ott volt valami árukapcsolásos dolog. Itt ez nincs, és nem is lesz. Kis hiba még, de leírom, a felvett álruhák nem jelennek meg rajtunk az átvezető videókban. Ettől eltekintve Die Hard Vendetta egy kitűnő, hangulatos, filmszerű darabja a stílusnak, minden szereplő a helyén van, minden jelenet tökéletes, mindenképp ki kell kipróbálni!

MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem ez a game a 24. órában érkezett! Tökéletesen elegem volt már a kis királylányokból és felszedhető csillagocskákból, és ezzel nem vagyok egyedül. Akciót akartam, méghozzá olyat, ami méltó a Gamecube és a Nintendo hírnevéhez. Ez a játék végre beváltotta a hozzá fűzött reményeket! Nagyon izgalmas FPS a Vendetta, színvonalas munka!

SOS ELAKADTAM!!!

A DHV-ben könnyű elakadni, ezért most jöjjön néhány támpont, amolyan segítségképpen. Ami nagyon fontos mindenkivel beszélj annyit, amennyit csak tudsz! Inkább ismételje önmagát, minthogy azért ne haladjon tovább a nyomozás és a játék, mert lemaradtál egy információról. Az is lényeges, hogy van egy lopakodó üzemmód, ilyenkor lassabban és halkabban jársz! Az egyes pályán még nincs semmi különös dolog, a túszok azért maradjanak életben. A kettesen a ruhaüzletben a főkolompost kell hátulról elkapnod, a klubba csak akkor engednek be, ha álruhában vagy és megvan a tagsági kártyád is. A moziban, hogy feljuss a karzatra, le kell lőnöd a nagy feliratot, azon lehet felmászni, a végén pedig az „álfal" mögött lépnek le a rosszfiúk. A metróban, mint azt már mondtam, először áram alá kell helyezni a darut, majd a nagy csövet beforgatni. Itt egyébként a laptopot és a képeket is gyűjtsd be, a kulcs pedig az elemózsiás ládában lesz. A rendőrségen véletlenül se lődd le Dicket. Lucy-nál pedig akkor lődd az üveget, amikor ő a túloldalról a székkel üti. A filmstúdióban az UFO díszletek alatt túszok vannak, miután leszedted az orvlövészt, fedezned kell a SWAT csapatot (kivételes alkalom :), de ne a távcsövessel! A dzsungeles díszletnél vigyázz, mert a legtávolabbi terroristák színészek mögé bújtak. A végén a zárt ajtót úgy lehet betörni, ha annak a lakókocsinak, amiben a színésznő gyakorol, kiütöd a támasztékát.



A börtön a legtrükkösebb rész, jöjjön néhány tipp. A posztoló őröket hatástalanítsuk, de ne öljük meg őket! Keressük meg a cigit, majd az a rabot, akinél rágyújthatunk, az égő cigarettával már fel lehet gyújtani a matracot, csak így lehet kicsalni a kijárttól az őrt. Amíg a tűz eloltásával küzd, bújjunk be a szekrénybe. A zárt osztályról az egyik cellából lehet kijutni, valaki ugyanis már megléphetett innen, erre utal ugyanis a csajos poszter mögötti átjáró. A ventillátort a maximumra kell felcsavarni (alig lehet majd a közelében maradni), hogy bedögöljön. A savon csak akkor tudsz átkelni, ha először kilövöd a hordókat tartó lakatot. Lesz majd olyan kapcsoló, amit a lángszóróval kell felmelegíteni, és lesz majd egy olyan ajtó is, ahol a folyékony nitrogénba kell lőni, hogy lefagyjon, majd utána betörni. A darus ládára csak úgy tudsz felugrani, ha fel vagy gyorsulva, a kamionra észrevétlenül kell feljutnod. A raktárban a legnagyobb trükk, hogy az, akit Lucy-nak hiszünk csak egy bábú! Jól megfigyelhető, hogy a széke alatt egy magnóról szólnak a segélykiáltások, ráadásul rendesen alá is van aknázva. A futószalag kapcsolópaneljéhez úgy tudsz átjutni, hogy kilövöd a nagy lufikat, majd amikor ereszkednek lefelé, azokon átugrálsz. A targoncákat beindítva a szellőzők tetején lehet kijutni az épületből. A Nakatomi Plaza-ról most semmi nem ugrik be. Az utolsó pályán miután a tető és a hátsó kertet is megtisztítottad, a ládát kel ellőni, hogy vissza tudj mászni a tetőre. A vörös hajú színésznőt nem lehet megmenteni. Miután megvannak a túszok, a nagy földgömböt kell lelőni, hogy betörje az ajtót. A főellenség leverése után rögtön fel kell venni a minigunt, mert a lezárt ajtókat csak azzal lehet szétlőni! Huszonöt másodperced van, hogy kijuss az épületből....

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

DIE HARD VENDETTA

FOX INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
6 blokk

✔ kiválóan rendezett hangulatos fps
× nincs több játékos mód

8 pont









ELFELEDETT ELF EREJE TELJÉBEN

Nem vagyok egy nagy RPG rajongó, rendesen falra tudok mászni az olyan játékoktól, ahol minden fegyvert ezer darabra kell szedni, majd száz nehezen összeszedett kristályt kell belepakolni, hogy aztán a tűzlények ellen eggyel nagyobb legyen a sebzésünk, no meg az órákig tartó körökre osztott harcok sem rejteznek szívem csücskében. A Nintendo fejlesztői valószínűleg az ilyen beállítású gémerekre gondoltak anno, amikor megalkották az első Zelda játékot, a NES-re 1986-ban megjelent The Legend of Zelda-t. Ez ugyanis bár RPG, azaz szerepjáték volt, mégis roppantmód le volt egyszerűsítve, arcade rajongók számára is barátságossá lett téve, ráadásul valós idejű harcot tartalmazott. Nagyon korrekt darab volt, nem véletlenül vált a Mario játékok mellett a Nintendo második zászlóshajójává.

Természetesen a gém több folytatást is megért, a Zelda II: The Adventure of Link 1987-ben jelent meg szintén NES-re, a sokak szerint legjobbnak tartott The Legend of Zelda: A Link to the Past pedig 1991-ben SNES-re. Ezeket a GB-s The Legend of Zelda: Link's Awakening követte 1993-ban, amiből egy DX utótaggal ellátott színesített verzió is megjelent GBC-re 1998-ban. Ugyanebben az évben Link, a Zelda játékok főhőse (gyengébbek kedvéért: az általunk irányított zöldruhás elf Link névre hallgat, a címadó Zelda egy elf hercegnő) bevette a harmadik dimenziót is a N64-es The Legend of Zelda: Ocarina of Time-mal, majd ugyanezen a gépen ugyanezzel a motorral még megjelent a The Legend of Zelda: Majora's Mask című folytatás is. A sorozatot Japánon kívül eddig a GBC-s The Legend of Zelda: Oracle of Seasons és Oracle of Ages játékpáros (gyakorlatilag Pokémon stílusban kettőt fizet, egyet kap szisztéma) zárta 2001-ben, ezek már olyan plusz dolgokat is nyújtottak, amik csak GBA-n jöttek elő.

A napokban aztán nagyon felpörgött a Zelda biznisz, több játék is napvilágot látott. Japánban decemberben megjelent a következő nagy 3D-s Zelda játék, a GC-s The Legend of Zelda: The Wind Waker, ez Amerikába februárban ér el, tehát hozzánk valószínűleg még később. A pakk (legalábbis amit azok kaptak, akik előrendelték, lehet, hogy csak egy előrendelési akció volt) a főjáték mellett egyébként két nagyobb bónuszjátékot is tartalmazott. Ezek egyike a N64-es Ocarina of Time GC portja volt, a másik ennek a játéknak a rendesen megváltoztatott rendezői változata, amit eredetileg még a 64DD kiegészítőhöz szántak, ez Japánban az Ura Zelda névre hallgat, angolul, ha minden igaz, Ocarina of Time: Master Quest cím alatt fog futni. **(Megvettük! Rövidesen teszteljük! Martin)**

Végül elérkeztünk a cikkünk tárgyát képező A Link to the Past + Four Swords-höz is, ami az első GBA-s Zelda játék és ami szintén pár napja, decemberben jelent meg (ez angolul debütált). Szemfüles játékosaink bizonyára egyből kiszúrták, hogy ez a cím nagyrészt szerepelt feljebb is a zelda-történelmi áttekintésben, ez nem véletlen, ez ugyanis nem más, mint a SNES-re megjelent harmadik rész átirata. Mivel a GBA és a SNES nagyon közel áll egymáshoz technikailag (persze más a processzor és a kisebb felbontást leszámítva szinte mindenben messze a GBA az erősebb), a Nintendo előszeretettel portolgatja a SNES játékait GBA-ra. SNES gémerek tehát már ismerősként üdvözölhetik ezt a gépükre egykoron kötelező darabot, számukra ez túl sok pluszt nem is nyújt a Four Swords mellett és amellett, hogy ezentúl magukkal vihetik bárhova a játékot.

Akik viszont lemaradtak volna az eredeti SNES játékról, azoknak álljon itt egy kis áttekintés. A játéksorozat egy Hyrule nevű fantasy világban játszódik, ahol egy Agahnim nevű gonosz varázsló (aki egy még nagyobb sötét mágus, Ganon irányítása alatt áll) elfoglalja a békés királyság trónját, a katonákat pedig varázslattal a saját céljaira használja fel. Ráadásul elkezd szüzeket is feláldozni, annak érdekében, hogy kinyisson egy rég lezárt dimenziókaput. A soron következő szűz a címben szereplő Zelda hercegnő, aki elkeseredésében börtönéből telepatikus segélykiáltást bocsát útjára, mely az ebben az epizódban még gyermek Linkhez érkezik meg (a címből is kiderül, hogy ez a történet a múltban, az első két rész előtt játszódik, amikor még Link nem volt felnőtt harcos). Ezek után meg is kezdjük a nagy kalandot, az elején még teljesen fegyvertelenül, természetesen fegyvert kell szereznünk, fejlődnünk, sok támadást megtanulnunk, újabb és újabb feladatokat megoldanunk, bejárnunk rengeteg dungeont, kiszabadítanunk a hercegnőt, és hazavágnunk a gonosz varázslókat. Mindezt egy scrollozó, felülnézetes, leegyszerűsített szabályrendszerű, roppant bulis szerepjátékban tehetjük meg, ami a sok harc és labirintus térképezés mellett temérdek logikai feladvány elé is állít minket. A felülnézeti perspektíva elég egyedi, mégsem zavaró, ezt általában zeldásnak szoktam titulálni. Mivel felülről direkt nézünk lefelé, sok dolog egyenesen felfelé néz, kövek, fűcsomók, egyebek, a falak szintúgy, ezek azonban perspektivikusan torzulnak is korrektül. Ugyanakkor, hogy a karakterek, tárgyak és háttérelemek többsége ne legyen felülről „fényképezett" felismerhetetlen paca, ezeket 45 fokos felső-oldalnézetes madárperspektívából ábrázolták. Mindez, ha nem is logikus, jól megszokható és ezáltal minden jól felismerhető.

A játék azért nyújt pár plusz dolgot is, ami nem volt meg az eredeti SNES verzióban. Bár a grafika, a történet és a pályák ugyanazok, a szövegkönyvet átdolgozták és rengeteg apró változtatást fel lehet fedezni itt-ott. Emellett a GBA verzióban választható egy új aljáték is, ez a Four Swords, ami egy kizárólag több játékos által játszható multiplayer gém. Sajnos ezt nem volt lehetőségem kipróbálni, mindenesetre van komolyabb intrója is, tehát ez nem egy megszokott egy képernyős kis extra csihipuhi, hanem önmagában is komolyabb hangvételű darab, amiben véletlenszerűen generált dungeon-ökben kell kalandoznunk (mindenki Linket irányítja, de mindegyik más színű), kooperatív módon harcolnunk, és egyben – ha jól sejtem – a társaink ellenében gyűjtögetnünk a rúpiákat, ráadásul az aljátéknak is van külön főellensége. Érdekesség még, hogy rengeteg kapcsolat van a főjáték és aljáték között, az egyikben megszerzett támadások és tárgyak a másikban is megjelennek, ha mindkettőben legyőzzük a főszörnyet, akkor pedig a főjátékban egy új, titkos dungeon is megjelenik, ráadásul a játék még az új GC-s Zelda-val is összelinkelhető.

Rosszat szerintem nem lehet írni erről a játékról, GBA-n is kötelező anyag, a zene mondjuk lehetne jobban hangszerelve, a grafika meg még színesebb, de mivel a dallamok így is nagyon fülbemászóak, a grafika pedig nagyon ügyesen ki lett vitelezve, nálam ezeken a területeken is azért megkapja a játék a maximális pontszámot, a többi érték pedig nem is kérdéses.

Credo





MARTIN BELESZÓL!

Nem csodálkozom ezen a 10 ponton, nem is „engedtem" volna kevesebbet adni neki! :) Az SNES verzió kazettája a mai napig észbontó sikernek számít, én is régóta vadászom egy angol nyelvű darabra... Azt hiszem az ilyen stuffokat, mint ez is, már nem illik egyszerűen a „játék" kategóriába sorolni – ezek már „műalkotások"! Grafika, zene, történet, játszhatóság, szavatosság – minden fejlesztő példát vehetne a Zeldáról!

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + FOUR SWORDS

NINTENDO / CAPCOM

MÁS VERZIÓ: SNES

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
mentés kártyára
gba és gc link kábel

✔ hibátlan, legendás játék
× mint mondottam: hibátlan, legendás játék

10 pont



Mary-Kate and Ashley Sweet 16

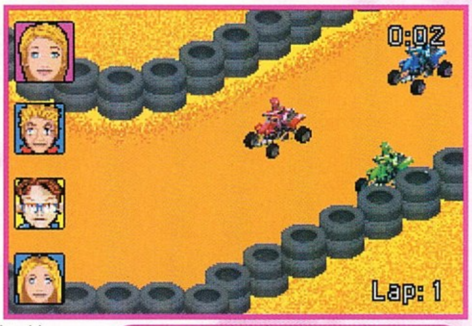
Mary-Kate és Ashley, azaz az Olsen ikrek a Full House című szitkom második inkarnációjában tűntek fel a TV képernyőkön egy kisbabaszerepben. A pelenkát hátrahagyva sem égtek ki, bár nálunk viszonylag ismeretlenek, Amerikában óriási karriert csináltak először a kislányoknak, majd a tinilányoknak szóló szórakoztató és szépségápolási termékek piacán. Énekesnőként eddig 19 gyerekdalokat tartalmazó CD-t jegyeztek, színésznőként pedig 21 gyermekeknek szóló videofilmet, 14 mozifilmet és 6 TV sorozatot. Ezek mellett több

ZSEBBOMBÁZÓK A VOLÁNNÁL

nevüket viselő kozmetikai termékcsalád és ruhakollekció is megvásárolható, szintúgy több róluk mintázott baba, róluk íródott könyv, velük illusztrált naptár, de a lista a végtelenségig folytatható, még saját bakfisoknak szóló magazinjuk is van. Zsenge koruk ellenére már az üzletbe is belekóstoltak, egyre több dolgot jegyeznek producerként, többek között egy olyan sorozatot is, amiben nem szerepelnek. Ráadásul most, hogy lassan nővé érnek (a nyáron töltötték be a 16-ot), egyre tűrhetőbben néznek ki. Elméletem szerint, mivel mind a kinézetük, mind a hangjuk adott, amennyiben nem idegenkednek az ehhez szükséges könnyűvérű nő imidzstől (hogy „nyomdafestékbarát formában" fejezzem ki magam), jó eséllyel lehetnek 2-3 éven belül a következő Britney, Christina vagy Shakira.

Érdekes módon az ő nevükkel lett eladva konzolokon is a legtöbb kislányoknak szánt játék, még Barbie-t is maguk mögé utasították. GBC-n négy játékuk volt, PS-en is legalább egy és eddig GBA-n is egy gém tartalmazta a nevüket, a Mary-Kate and Ashley: Girls Night Out, amit a fejlécben is szereplő Sweet 16 követett most. Az első két GBC stuff tűrhető volt, azóta viszont fokozatosan zuhan a játékaik minősége, valószínűleg most értek el a mélypontra. Ez a gém arról szól, hogy a lányok betöltötték a 16-ot, letették a jogsit és most élvezik az autóvezetés örömeit, tehát ez egy több minijátékot tartalmazó autós játék. Játszhatunk sztori módban és külön kipróbálhatjuk a négy különféle alapra épülő aljátékot is. Van egy bugyuta kvízjáték olyan kérdésekkel, hogy milyen színű a stoptábla, aztán egy izometrikus városban is kell navigálnunk mindig A-ból B-be a szabályok betartásával időre (sushit, húgot és barátokat kell fuvaroznunk), van egy szabadabb ATV-s játékmód is a parkban, ahol szemetet kell a kukához vinnünk időre és végül van egy überprimitív versenyjáték is jetskivel vagy ATV-vel, amiben szörnyű AI-k ellen kell versenyeznünk (mind a pályának, mind a riválisoknak nagyon kilóg az ütközéstérképe, állandóan beléjük akadunk). Ezek mellett van még több játékosos mód is természetesen. Azt hiszem a fentiekből kitalálható, hogy a gémpléj szörnyű, de ami még rosszabb, az a grafika és a zene, ezek egyszerűen minősíthetetlenek. A Sweet 16-tól tehát mindenkit óva intek, még a megcélzott réteget, az 5-10 éves kislányokat is.

Credo





MARY-KATE AND ASHLEY: SWEET 16 LICENSED TO DRIVE

DUALSTAR INTERACTIVE / CLUB ACCLAIM

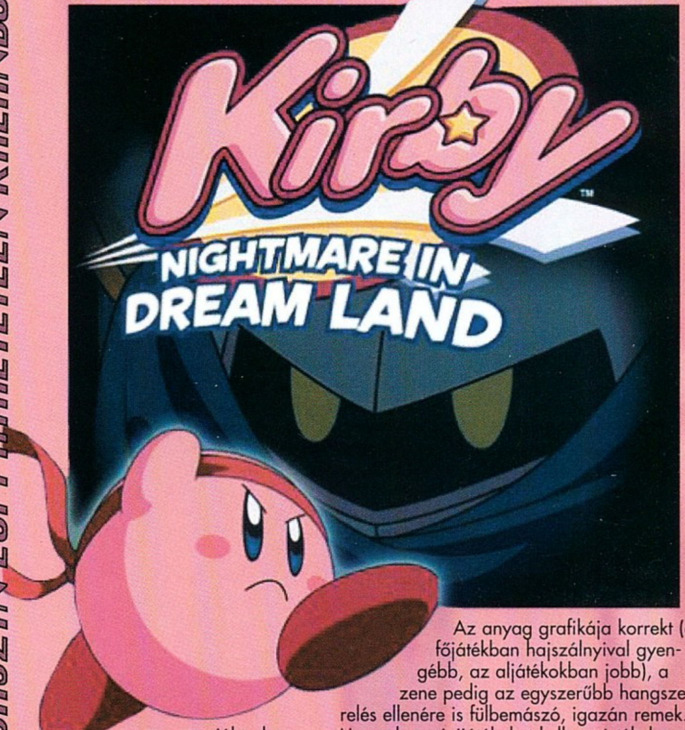
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-4 Játékos
kódszavas mentés
link kábel

✔ ilyen nem volt
× minden

1 pont



EGY RÓZSASZÍN LUFI HIHETETLEN KALANDJAI

Ha jól tudom Kirby, a rózsaszín lufi főszereplésével futó játéksorozatot a Nintendo azért indította el, hogy az öt év körüli legkisebb korosztály számára is legyen egy Mario szerű platformsorozat és az jól felismerhető legyen (ezért lett új karakter bevezetve). Mint a legtöbb Kirby játék (leszámítva az olyan érdekességeket, mint a mozgásérzékelős és flipper játékok), a Nightmare in Dream Land is egy lájtos Mario, egy 8 irányba scrollozó, parallax layer-rel is rendelkező tipikus mászkálós játék. Jellemzője még, hogy Yoshihoz hasonlóan Kirby is képes beszippantani a legtöbb ellenfelét (egyszerre csak egyet), majd azokat fegyverként is tudja használni, ki tudja őket köpni a többi ellenfélre, továbbá még képes levegőt is beszívni, és így felfújt lufiként akármennyit repülni. A Namco karaktere, Klonoa egyébként valószínűleg Kirby-ről lett másolva, bár máshogy néz ki, és csak elkapdossa, nem beszippantja az ellenfeleit, ugyanúgy fel tudja használni őket, ugyanúgy tud repülni, sőt a két játék története is mindig gonoszok által elrabolt álmokról szól.

Nekem az átlagos főjátéknál sokkal jobban bejött a három nagyon primitív, de egyben elég eredeti és roppant szórakoztató minijáték. Mindegyiket lehet négyen is játszani, vagy egyedül a három fokozatban állítható mesterséges intelligencia ellen. A Quick Draw egy hagyományos pisztolypárbaj, különféle humoros ellenfelek ellen kell kiállni, aztán változó hosszúságú drámai időhúzás után megjelenik egy felkiáltójel, ekkor kell minél gyorsabban gombot nyomni, persze sorban egyre keményebb ellenfelek jönnek. Amilyen primitív, olyan bulis játék, nem különben a nyolc irányú scrollt használó Bomb Rally, amiben négy fix helyen álló, különböző színű Kirby passzolgat egy bombát, ha a bomba felénk közelít és nem a megfelelő időben nyomunk gombot, felrobbanunk. A harmadik minijáték a Kirby's Air Grind, ez egy oldalra scrollozó versenyjáték, négy Kirby száguld jobbra térben össze-vissza csavarodó csöveken, nyomnunk kell a gázt, és csak az időnként megjelenő hepehupás területeken kell felengednünk, ha nem tesszük, ezeknél vészesen lelassulunk.

Az anyag grafikája korrekt (a főjátékban hajszálnyival gyengébb, az aljátékokban jobb), a zene pedig az egyszerűbb hangszerelés ellenére is fülbemászó, igazán remek. Ha csak a minijátékokat kellene értékelnem, a maximumot adnám, ugyanakkor a főjáték kevésbé fogott meg, az kicsit lejjebb húzta az értékelésemet. Ez persze valószínűleg csak felnőtt szemmel gyengébb a Marionál és Yoshinál, a fiatalabb korosztálynak, akiknek a játék igazán szól és akik számára talán a Mario és Yoshi túl nehéz, pont ez az ideális platformer. Ezt a Kirby-t tehát az idősebbeknek inkább csak a minijátékok miatt, a kissrácoknak a főjáték miatt is ajánlom, hiszen ez a kisebbek Marioja.

Credo





KIRBY - NIGHTMARE IN DREAM LAND

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ abszolút bulis minijátékok
× a főjáték inkább a kisebbeknek való, nekik viszont ajánlott

8 pont

FLÓLESSZ VIKTORI...





Az októberi számban már teszteltem egy GBA-s Mortalt, a Mortal Kombat Advance-t, ami sajnos egy roppant gyenge verzió volt, most pedig már itt is van a Street Fighter legnagyobb riválisának, minden idők egyik legvéresebb verekedős játékának legújabb GBA verziója, a Mortal Kombat: Deadly Alliance. Ez a játék eléggé különbözik a Street Fighter Alpha 3-tól, így tökéletesen együtt tud élni azzal, nem is nagyon lehet összehasonlítani őket, annak ellenére sem, hogy mindkettő nagyon jól sikerült, alapjában 2D-s beat'em up.

Az új Mortal megjelenítése 3D-sebb, ugyanis a háttér scrolloz és zoomol, a padló pedig mode 7 rutinnal van megjelenítve, perspektivikusan be van döntve 3D-ben. Ezen mozoghatunk a karakterekkel oldalirányba is, ami a mi szemszögünkből előre-hátra mozgásnak felel meg, de ettől függetlenül a figurák mindig egymás felé néznek, így igazán ennek gyakorlati haszna egyáltalán nincs, ez csak a 3D-sebb látvány érdekében elkövetett vizuális csalás. A mesterséges intelligencia most öt fokozatban állítható és sokkal jobban sikerült, mint az előző GBA-s Mortal-nál, a könnyű fokozat most már tényleg jó a belerázódáshoz, a fokozatok ettől felfele korrektül erősödnek. Kevesebb beállítási lehetőségünk van, mint az SF-ben, de az alap dolgok itt is megtalálhatóak. A játékmódok száma is kisebb, de a lényeg, a hagyományos arcade mód, a survival mód (meddig bírja az ember egy energiacsíkkal) és a multiplayer mód itt is megvan. A karakterek száma sem túl nagy és a filmek főszereplője, Liu Kang sem szerepel a játékban, mivel a történet szerint Sang Tsung és Quan Chi (ők alkotják a címben szereplő Halálos Szövetséget) megölték őt. A választható karakterek a régről ismert Scorpion, Sonya, Jax és Kung Lao, továbbá Kenshi, Frost és Li Mei, akik viszonylag új figurák. Mellettük még öt karaktert lehet unlock-olni, ők mind ismertek a korábbi játékokból: Sang Tsung, Quan Chi, Kitana, Sub-Zero és Kano. Az újabb verekedős játékokban megjelent divat szerint a győztes küzdelmekért kredit is jár, ezekért pedig extrákat vásárolhatunk a boltban, 120 különféle dolgot, ezek között szerepel a fenti karakterek egy része (a többit az első néhány megnyeréskor kapjuk meg), rengeteg új ruha (azaz csak szín) a karakterekhez (ezek között a shoulder gombokkal válogathatunk), továbbá több alternatív háttérszín is (ezeket az advanced options menüben állogathatjuk).

Van még sok apró technikai újítás az anyagban, amivel GBA-s bunyós játékban még nem találkoztam, ilyen például az, hogy a figuráink a vízen és jégen tükröződnek, továbbá árnyékot is vetnek (sajnos mindig csak az egyik küzdő fél, általában mi, bizonyára erre volt csak CPU kapacitás), sőt a vér is folyik rendesen és a küzdelem végéig ott is maradnak a vértócsák a padlón. Bár a játék grafikája lehetett volna jobb, ezt leszámítva minden téren nagyon jól sikerült az anyag, feledteti a félresikerült Mortal Kombat Advance-et.

Credo



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

MIDWAY GAMES INC.

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, X

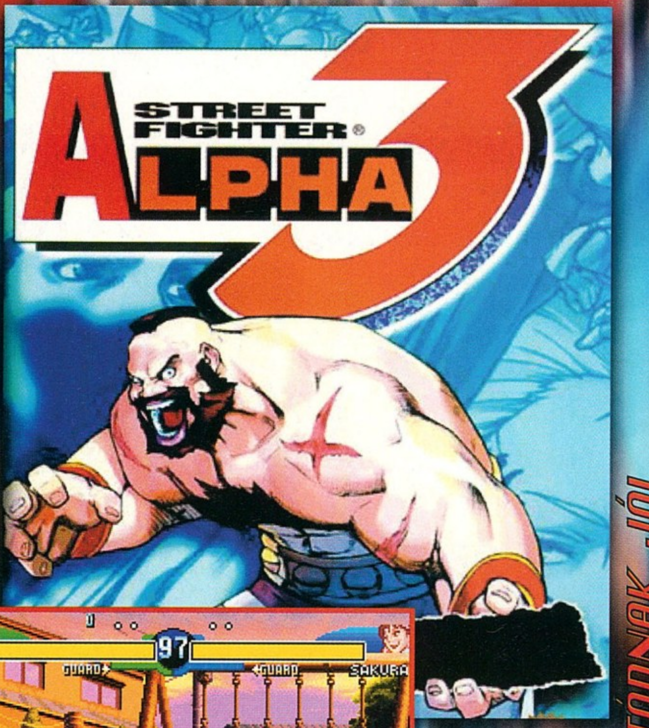
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ jól sikerült verekedős játék
✕ a grafika lehetne szebb is

9 pont

A ZUCCAI HARCOK FOLYTATÓDNAK, JÓL





Annak idején, mint szinte mindenki, én is tetemes összeget szórtam bele a Street Fighter II automatába és jó ideig neveztem azt a kedvenc játékomnak. Aztán kijött az Amiga verzió (persze volt port minden gépre SNES-től C64-ig) és hónapokig csak abban csépeltük egymást a haverokkal, ezúttal már ingyen. Ez az állapot azonban nem tartott sokáig, mert megjelent a Mortal Kombat játékautomata, ami ismét visszacsábított minket a játékterembe, kezdődött minden elölről. Nagyjából ez az SF-be való belebolondulásom rövid története egészen addig, amíg hűtlenné nem váltam iránta. Ettől kezdve, bár továbbra is nagyon jó bunyós játéknak tartottam az SF-et, és végtelenül ötletesnek a karaktereit, nem voltam már a játék megszállottja, ha új verziókkal találkoztam, mindig csak párszor vittem végig, aztán el is felejtettem őket. Ebből következően, bár játszottam újabb részekkel is, SF témában mára már félművelté váltam, a kombókat sem fújom kívülről, a legtöbb új karaktert sem ismerem névről és az olyan új dolgokkal sem tudok mit kezdeni, mint például az „ism" csíkok és a „turbo" módok. (Ha jól sejtem, ha az ism csíkok megtelnek, brutális támadásokat vihetünk be, a turbo-k pedig talán a játék sebességét változtatják.) A játéksorozat egyes részei már kezdenek összefolyni az emlékeimben, persze nem csoda, számozásban még mindig 2-es és 3-as játékokkal találkozunk, ezek viszont már rengeteg Super, Alpha, Turbo, Revival és egyéb szavakkal egészültek ki. GBA-ra is volt már egy rész korábban, a Super Street Fighter II Turbo Revival, most pedig a Street Fighter Alpha 3 jelent meg.

Lássuk, ez milyen újdonságokat nyújt. Találkozhatunk ebben is az ism-ekkel és turbo fokozatokkal, ezeket közvetlenül a szereplő kiválasztása után állíthatjuk be, egyébként attól függően, hogy milyen gombbal választunk karaktert, egyben ruhaszínt is választunk (azonban alapban, ahogy kivettem, pont az eredeti színt nem választhatjuk, ezt valószínűleg úgy kell elnyerni). Ahogy a legtöbb újabb SF-ben, itt is rengeteg karakter közül választhatunk, 34 közül és ebből csak 4 van rejtve a játék elején (valószínűleg az egyik pont egykori kedvencem, Guile, mivel nem találtam a választhatók között). Van egy tonna beállítási lehetőségünk is (8 nehézségi fokozat például), 3 parallax layer-es animált hátterünk, az alap és a multiplayer mellett is több játékmódunk (igaz nagy részüket először el kell nyerni), továbbá vannak még kombók, speckók, méretes sprite-ok, meg minden. Tehát ez az SF verzió teljesen rendben van, hű az elődökhöz, frankón játszható, igaz, nem is tesz le sok újdonságot az asztalra. Igazán egy dolog van, amibe belekötnék, hiába vertem végig a játékot háromszor, három karakterrel, két játékmódban és igazán kemény fokozatokon, csak az első győzelem nyitott ki egy újabb játékmódot, a négy plusz karaktert, az alap ruhaszíneket és a maradék két játékmódot eddig nem tudtam elnyerni – kicsit jobban is adagolhatná a játék ezeket az extrákat!

Credo



STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM / UBI SOFT ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: DC, PS

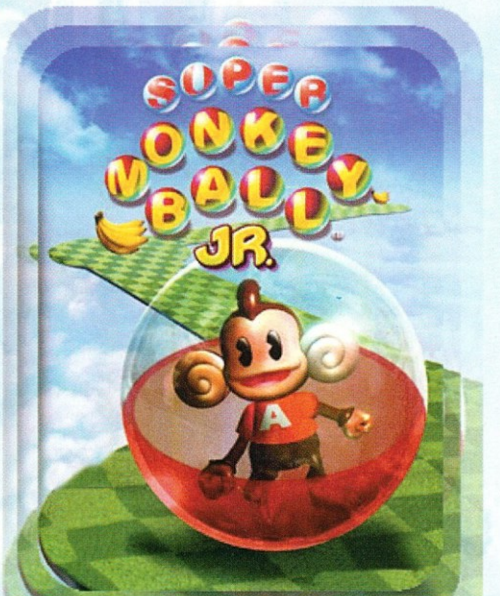
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ méltó a sorozathoz, remek darab
✕ nehezen unlock-olódnak az extrák

8 pont

MAI MENÜ: MARBLE MADNESS MAJMOLÁS





A Marble Madness nagyon régen, 1984-ben tarolt a játéktermekben, majd portolva lett szinte minden gépre, néhány klón is készült belőle (például a Spindizzy), aztán egészen a közelmúltig el is tűnt ez az egyszerű, de annál nagyszerűbb játékstílus. A játék lényege annyi volt, hogy egy nagy kiterjedésű, izometrikus megjelenítésű, hepehupás terepen kellett egy golyót a célba terelgetnünk időre, mindezt korrekt fizikával (az emelkedőre nagyobb lendülettel tolhattuk csak fel a golyót, viszont annál nagyobb sebességgel gurult le róla), ügyelve arra, hogy fix sugarú objektumunk a rengeteg lyukon át ne távozhasson az ismeretlenbe.

A témát a Sega fedezte fel újra 2001-ben, az első ilyen játékuk Super Monkey Ball cím alatt jelent meg GC-re, amit az óta egy második rész követett, most pedig befutott a GBA verzió is. Alapjában véve ebben is pont ugyanaz a feladatunk, mint az ősjátékban, csak ezúttal a golyóban egy apró majom is teker (ez mondjuk csak vizuális extra), a pályák pedig már nem fix izometrikus motorral vannak megjelenítve, hanem teljesen valós idejű 3D engine-nel (GBA-n is, ami ezen a gépen is nagyon gyors, látványos és néhol még textúrázott is). Nehezítésnek még megjelentek az anyagban a mozgó platformok és mozgó akadályok is, érdekességnek pedig a lens flare és sok egyéb technikai effekt a háttérben. A főjátékban a gyakorlás mellett négy nehézségi fokozatot is választhatunk, mindegyik mögött egy nagyobb pályakészlet található, összesen 65 pálya. Nálam már ennyivel is abszolút nyerő lett volna a játék, hiszen a gémplej egyszerű és nagyszerű, a kivitelezés pedig átlagon felüli, de a Super Monkey Ball sorozat igazi unikumát a rengeteg golyó alapú extra mini sport és multiplayer játék adja, amik szintén remekül meg vannak valósítva. Többb gép és kártya híján a multiplayer menüről és a csak két játékos által játszható Monkey Duel minijátékról nem tudok nyilatkozni, de az egytől négy játékosig játszható Monkey Fight-ról, Monkey Bowling-ról és Monkey Golf-ról igen. A Monkey Fight-ban három aréna közül választhatunk, és ezekről egy hatalmas bokszkesztyű segítségével kell kilökdösnünk a három ember vagy mesterséges intelligencia által kontrolált ellenfelünket. A Monkey Bowling egy két módban játszható klasszikus teke-szimulátor, ahol gyorsan ugráló szög és erősség választás mellett menet közbeni pörgést is szabályozhatunk. A Monkey Golf pedig természetesen egy minigolf, ahol két pályakészlet közül választhatunk, és ahol adott ütésszámmal kell eljuttatnunk golyóba foglalt majmunkat a célba, itt az irányt manuálisan állíthatjuk be, az erősséget pedig a tekéhez hasonlóan egy gyorsan változó csíkból szúrhatjuk ki. Nem szóltam még a stáblistáról, ami megint egy külön kis játék, egy Trailblazer klón, amiben banánokat kell gyűjtögetnünk.

Szerintem a Super Monkey Ball Jr. egyike a legeslegbulisabb GBA játékoknak, tekintse mindenki kötelező anyagnak, hehe.

Credo



SUPER MONKEY BALL JR.

SEGA / THQ INC.

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

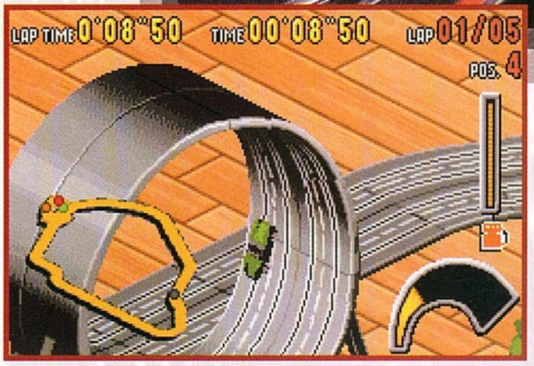
1–4 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ az egyik legjobb gba játék
× a menü grafikát és a zenét még lehetett volna tovább gyúrni

9.5 pont

TAPADJ A GOMBRA, HAVER!





Pár napja épp játékstílusokon filóztam és az jutott eszembe, hogy autópálya szimulátort eddig még nem láttam. Ezalatt természetesen nem egy közbeszerzés körül kavargó politikai-gazdasági szimulátorra gondolok, hanem a nyolcvanas évek elején roppantmód elterjedt, fél szobát elfoglaló gyerekjáték számítógépes adaptációjára.

Aki túl fiatal, túl öreg vagy valamilyen egyéb okból lemaradt erről az őrületről, annak röviden összefoglalom a lényeget: Adott egy villanyvasúthoz hasonló, kisebb elemekből kirakott műanyag autópálya, az egyszerűbbek oválist formáznak, a bonyolultabbak nyolcast, a legvadabbak pedig ezeket kombinálják még nagyobb pályákká, időnként alkalmaznak még bedöntéseket és függőleges hurkokat is. Az összeillesztett műanyag lapokon a villanyvasúthoz hasonlóan sínek futnak, általában kettő, a kisautók a vonathoz hasonlóan erről veszik az áramot és egy végigfutó árok tartja a járgányokat az úton. A kerekek teljesen szabadon futnak a pályán, a pecek pedig, ami az árokba ereszkedik, nagyon apró, az autók elején található, így ha az élesebb kanyarokba nagy sebességgel robogunk be, biztosak lehetünk benne, hogy a lendület lerepíti autónkat a pályáról. Ebben rejlik a játék lényege, itt nem váltók vannak, csak egy analóg potméterhez hasonló gomb, amivel a sebességet állíthatjuk. Az egyenes szakaszokon és hurkokban érdemes csutkáig nyomni, a kanyarokban viszont mindig a legoptimálisabb időben és a lehető legkisebb mértékben kell visszavennünk, hiszen célunk, hogy az ellenfelünket azért megelőzzük, ugyanakkor a pályán is maradjunk. Még érdekes és gyakran alkalmazott ötlet, hogy a két sín sok helyen keresztezi egymást, ezeken a pontokon arra is ügyelnünk kell, hogy ne ütközzünk ellenfelünkkel.

Az egy analóg gombos irányítás primitívsége miatt az ötlet nagy 3D-s játékban nem aratott volna osztatlan sikert, ugyanakkor azért kell benne sokat trükközni, így beraktam abba a fiókba, ahol azokat az ideákat tárolom, amiket ha időmilliomos leszek (azaz soha), talán összeütök Flash-ben. Ugyanez a gondolatmenet a jelek szerint pár hónappal korábban más programozók fejében is megfordult, mert a fenti eszmefuttatás után pár nappal be is futott a cikk tárgyát képező GBA játék. Túl sokat nem lehet írni róla, hiszen a fenti sorok és a képek szinte mindent elárulnak, a Tiertex izometrikus ábrázolásmóddal és 8 irányú scrollal vitelezte ki a játékot, a témából szinte mindent kihoztak, amit lehet, nagyon korrektül. Van benne frankó pályaszerkesztő, 4 játékosos multiplayer, választható autók, rengeteg játékmód (gyakorlás és gyors játék is), sőt érdekességként még bekapcsolhatjuk a pályán mászkáló akadálylényeket is, ami többek között óriáspókokat is takar. A grafika és zene elég gyenge, ugyanakkor a gémplej és fizika remek (például ha lerepül a járgányunk a pályáról, más autókat is lesodorhat). Az egyszerűsége miatt a Carrera mindenképp rétegjáték, de akit vonz a téma, az mindenképp jól el tud vele ütni pár órát.

Credo



CARRERA POWER SLIDE

STADLBAUER MARKETING / VERTIEB GMBH

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ eredeti ötlet, jó technikai kivitelezés
× pocsék művészi kivitelezés, ötletből adódó rövidebb időtállóság

5 pont

Hardcore
PINBALL

GOLYÓZZON (BE) GBA-N ÖN IS!



Már többször regéltem arról, hogy mennyire rá vagyok kattanva a flipper-szimulátorokra, így ettől most megkímélek minden kedves olvasót. Paul Bragiel haveromék (az amerikai Paragon Five fejlesztőcég) első GBA játéka is egy flipper, a Hardcore Pinball, ami sok késés után végre a napokban jelent meg, és mint a legtöbb flipperszimulátor, ez is szinte minden részletében a Digital Illusions legendás játékait utánozza.

Itt is négy asztal közül választhatunk, itt is függőleges scroll segítségével láthatjuk be az egész játékteret, igaz ezúttal a dot mátrix elmaradt, a pontszám a bal felső sarokban látható átlagos fonttal, az üzenetek pedig roppant zavaróan a képernyő közepére íródnak ki. A golyók számát fejben kell számolnunk, ez az adat nincs menet közben a képernyőre írva és a golyó befogásakor sem kapjuk a szokásos statisztikai adatokat. Mindebből persze az is következik, hogy nincsenek megszokott dot mátrixos minijátékok sem. Szintén kissé negatívum (hiszen visszaesés a korábban megjelent konkurenciához képest), hogy a készítők nem lesték el és nem alkalmazták a korábbi GBA-s flipperjátékok olyan újításait, mint a tükröződés és az oldalscroll segítségével megnövelt asztalméret. A dot mátrix mellett néhány nagyon alapdolog is hiányzik, mint például a lökés (ennek hiánya manapság már nevetséges), a gyors golyóvesztés utáni ball save, az állítható golyószám, az állítható dőlésszög (ez mondjuk nem annyira alap feature, de jó pár játékban szerepelt) és a teljesen szabadon konfigurálható gombkiosztás (ennek hiánya sem tragédia, a két leginkább kézre álló beállítás azért választható). A rengeteg tervezési hiányosságot még tetézi, hogy a fizika gyenge, egyértelműen az eddigi legrosszabb a platformon, a golyó a flipperkaroktól mindig 3-4 pixel távolságra lebeg és sajnos gyakran hibázik a golyó-flipperkar ütközésfigyelés is, előfordul, hogy a golyó simán átzúg a karon.

A művészi kivitelezés elég változó, minden pályán más legendás demoscener grafikusok és zenészek munkálkodtak, olyan nagy arcok, mint például Timo J. Harju (Visualice of Haujobb), Aleksi Eeben (Heatbeat of CNCD) és Jonne Valtonen (Purple Motion of Future Crew). Ezen sokszínűség következménye, hogy némely asztalok igazán átlagon felüliek (Station és Soccer), míg mások csak a középszintet ütik meg (Robomech), vagy még azt sem (a béna, rózsaszín Retro).

A legfontosabb dolog, a fizika hiányosságai miatt hirtelen felindulásból a lent láthatóbbaknál még gyengébb értékeket szántam a játéknak, ugyanakkor eszembe jutott, hogy az általam annyira magasztalt Pinball Illusi-



ons sem volt tökéletes, a Babewatch asztalon nagyon gyakran beragadt a golyó egy helyre, legalábbis a PC verzióban. Így nézve, nagy jóindulattal a Hardcore Pinball is megérdemel egy közepes játszhatóságot és szavatosságot, de azt mindenképp le kell szögeznem, hogy egyáltalán nem váltotta be a reményeimet (egy újabb vezető GBA flipperre számítottam), továbbra is a Pinball Challenge Deluxe a császár a platformon ebben a játékstílusban.

Credo

HARDCORE PINBALL

TELEGAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

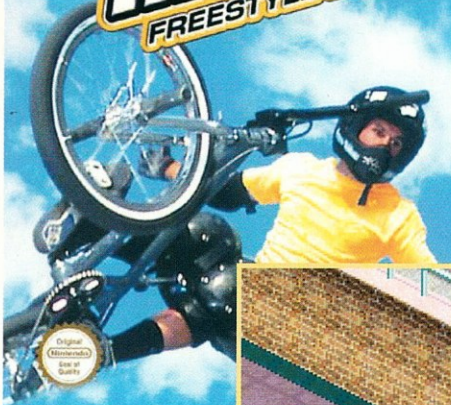
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✓ csúcs zenei és grafikai kivitelezés
× bugos fizika

6.5 pont

dave mirra
FREESTYLE BMX 3





A Tony Hawk's Pro Skater annak idején egy teljesen új játékstílust mutatott be kirobbanó sikerrel, az olyan extrémsport szimulátorokét, amikben az abszolút kézre álló, könnyű irányítással szinte végtelen számú trükk kombinációt mutathatunk be. Azt hiszem, nemcsak a toplisták bizonyították, hogy mennyire el volt találva a játék, de valószínűleg még azok is teljesen belefeledkeztek az anyagba, akik nem különösebben sportjáték megszállottak, csak véletlenül leültek a THPS elé. A játékstílus királya azóta is a THPS sorozat, de idővel megjelentek egyéb extrémsport szimulátorok is, amik ugyanezt az alapötletet használták, a BMX vonalat a Dave Mirra Freestyle BMX sorozat képviselte, ebből is már több rész megjelent tucatnyi gépre, GBA-n eddig a második rész volt elérhető, most pedig befutott a harmadik is. A Vicarious Vision által fejlesztett GBA-s THPS-ek szerintem az egyik legszórakoztatóbb és egyben technikailag az egyik legmagasabb szinten levő játékok a platformon, azonban a Dave Mirra mögött álló Full Fat cég sem szégyenkezhet, totál mindent ellestek a THPS részekből, a GBA specifikus dolgokat is. Játékaik annyira hasonlítanak a tökéletes THPS-ekre, mintha csak ugyanazt a motort használnák, gondolok itt például a replay-re, a valós idejű 3D-s BMX-re és karakterre, a nagy kiterjedésű, csúcs, izometrikus pá-



MERT EXTRÉMSPORTOLNI JÓ, HOLLÁRI, HOLLÁRI, HOLLÁRIHÓ!

lyára, és arra, hogy ha takarásba kerülünk, kissé mindig áttetszik a figuránk a falakon a tökéletesebb gémpléj érdekében. Igazság szerint ez a játékstílus már annyira tökéletesre kiforrt ezen a gépen, hogy a vezető sorozatok újabb részei már igazán semmi újdonsággal nem tudnak kirukkolni az újabb pályákon kívül. A Dave Mirra 3 is technikailag, ahogy elnézem, száz százalékban ugyanaz, mint a második rész, új játékmódokat sem kínál, továbbra is csak a gyakorlás, a sima egypályás játék és a karriermód van. Az új pályák mellett két komolyabb újítást vettem csak észre, először is a pályák grafikája sokkal jobban lett megrajzolva, ugyanakkor sokkal több érdekes tereptárgyat is tartalmaznak, sokkal színesebbek, a másik, hogy a rövid, kissé monoton, kissé unalmas zenék le lettek cserélve ismert, hosszú, teljesen digitalizált élő számokra. Ez utóbbi persze nem a Full Fat-et dicséri, hiszen ők csak a zsét pengették a lemezcégeknek, továbbá hibátlanul remixelték az igazán hosszú audio loop-okat, ettől függetlenül az ötletért maximális dicséretet érdemelnek, mivel ezek a számok eszméletlenül feldobják a játékot, mintha rendes CD-s zene szólna a háttérben. A legismertebb szám az egyik régi kedvencem, a Basket Case a Green Day-től, a másik hat előadó mondjuk számomra ismeretlen, de az ő számaik is jól passzolnak a játékhoz. Tehát a Dave Mirra 3 is egy nagyon király extrémsportos GBA játék, a zenéi miatt talán még a nagy Tony Hawk 4-et is übereli kicsit.

Credo

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.

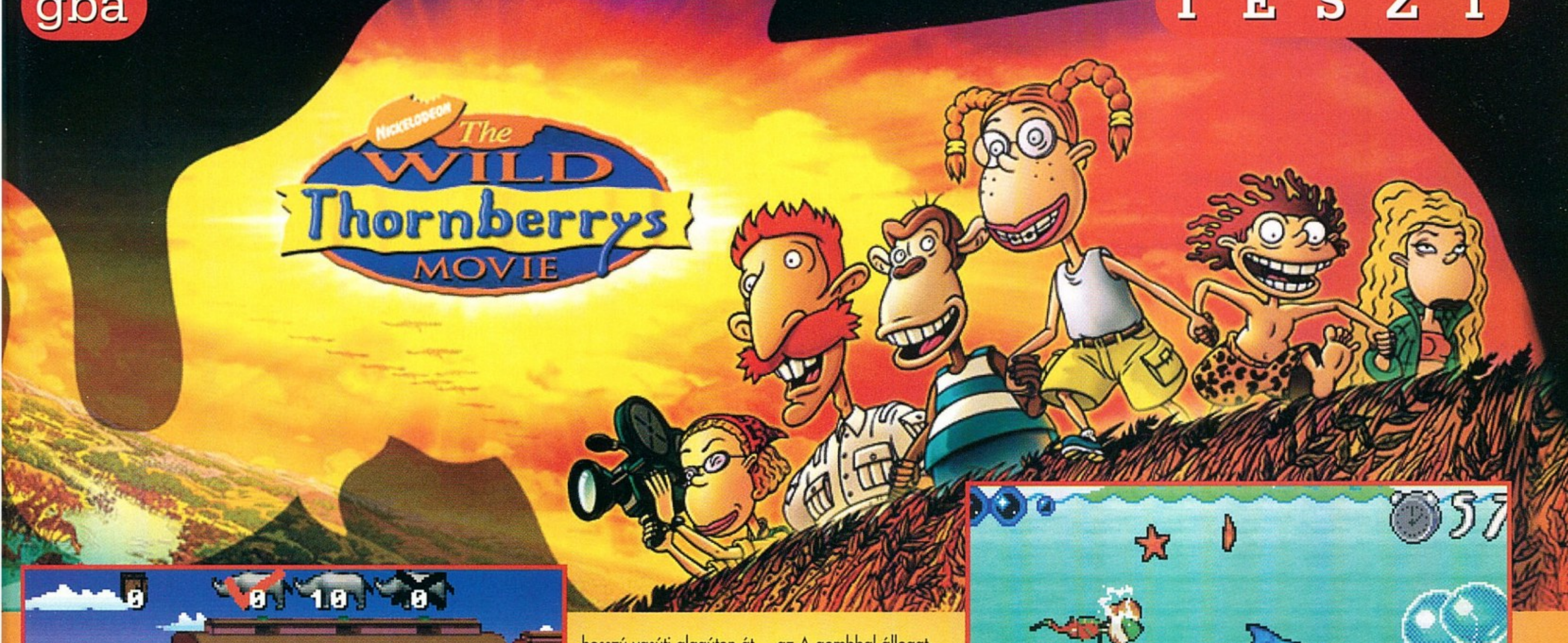
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✓ király játék húzós zenével, green day rulez
× a grafika is jó, de még ezen is lehetne javítani szerintem

9.5 pont





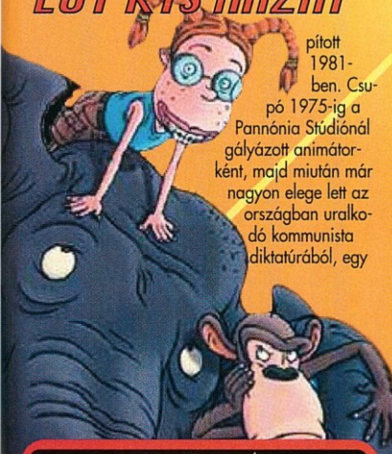




Hazánk legaktívabb GBA fejlesztőcsapata, a Human Soft ismét hallatta hangját, a Jimmy Neutronok után egy újabb animációs film adaptációval, a The Wild Thornberrys: The Movie-val.

Túl sok dolgot nem sikerült kiderítenem a rajzfilmről, azt sem, hogy adják-e magyarul, és ha igen, akkor milyen címen, mindenesetre a Cartoon Network-ön már régóta fut a The Wild Thornberrys című sorozat, a jelek szerint eszméletlen nagy sikerrel, hiszen aránylag kevés TV rajzfilmsorozatból készül nagy film, ennek pedig decemberben mutatták be Amerikában a mozi-adaptációját (hogy hazánkba elér-e, azt szintén nem tudom). Magának a rajzfilmnek is vannak egyébként magyar gyökerei, a Thornberrys-t az amerikai Klasky Csupo cég készíti a Nickelodeon számára, amit a Budapesten született Csupó Gábor és párja, Arlene Klasky ala-

EGY KIS HAZAI



pított 1981-ben. Csupó 1975-ig a Pannónia Stúdiónál gályázott animátorként, majd miután már nagyon elege lett az országban uralkodó kommunista diktatúrából, egy hosszú vasúti alagúton át lelécelt Ausztriába. Svédországban csinált karriert, végül pedig természetesen Amerikában kötött ki, a film fellegvárában. Az utóbbi években a Klasky Csupo sorra aratta a szakmai- és kasszasikereket egyaránt, a Simpson Család és a Fecsegő Tipegők mögött is ők állnak, továbbá még egy rakás hazánkban kevésbé ismert rajzfilm mögött is. Szinte mindegyikből készült egy tonna játékadaptáció, GBA-n is, sőt a Thornberry család sem most debütál a kis gépen, volt már egy The Wild Thornberrys: Chimp Chase című játék is.

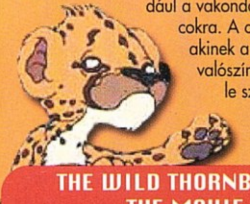
Mind a rajzfilmsorozat, mind a játék alapjául szolgáló mozifilm főszereplője egy kissé Harisnyás Pippi beütésű, 12 éves, szeplős, szemüveges, fogszabályzós, copfos, csúnyácska kislány, Eliza Thornberry. Az ő különleges képessége az, hogy egy sámánnak köszönhetően ért és tud beszélni az állatok nyelvén, ebből és neveltetéséből kifolyólag megszállott állatvédő. Rajta kívül természetesen az egész (szintén állatvédő) családjáról is szólnak a történetek, szülei, Nigel és Marianne tanárok és díjnyertes természetfilmesek, örökbefogadott öccse, Donnie egy igazi vadgyerek, nagyszülei, Colonel és Cordelia pilóták, csak tinédzser nővére, Debbie lóg kicsit ki a csapatból, ő inkább bulizna ahelyett, hogy a famíliával állandóan állatrezervátumokban unná magát. Eliza legjobb barátja, akivel természetesen folyékonyan tud beszélgetni, a család csimpánza, Darwin. Mindezekből valószínűleg már azok is kitalálták, akik nincsenek képben, hogy a gém az állatvédelemre oktatja a zsenge korú gyermekembereket, hősei orvvadászok ellen harcolnak, amiből a játék segítségével mi magunk is kivehetjük részünket.

Kádas Gáborék ezen játéka sok minijátékból és egyéb apróságból tevődik össze, tehát nem egy nagyon high end, kifinomult platformerrel van dolgunk, hanem sok egyszerűbb kis játékkal, olyasmikkel, mint a web-es Flash játékok. De mielőtt bárki szörnyülködni kezdene, ezt nem negatívumként, csak tényként írtam le, vannak nagyon igényes Flash játékok is, és a Thornberrys aljátékai sem rosszak, ráadásul olyan sok van belőlük, hogy összeszámolni sem könnyű őket, amiből az is egyenesen következik, hogy a rajzfilm kedvelőinek nagyon hosszú távú szórakozást nyújt, és ez a lényeg ugye.

Már a főmenü sem piskóta, nagyon ötletesen van kivitelezve, bár elképzelhető, hogy néhány angolul nem tudó kissrác elakad már ebben is, annak ellenére, hogy azért nem vetekszik a híres Evil Pupil és Donnie Darko website-ok bonyolultságával. A menürendszer ugyanis egy kis mászkálós játékba van oltva (a Human Soft korábban is alkalmazott már ilyen módszert), kimehetünk mindkét oldalon (balra van a főmenü, jobbra a készítők névsora) és felfele is elhagyhatjuk a képernyőt három ösvényen át (minijátékok, főjáték és több játékosos játékok), ezek mellett odamehetünk a négy figurához is, és az A gombbal állogathatjuk őket. Donnie-nál és a feka srácnál egyértelműbb a dolog, ha dobolnak, akkor lesznek zenék és hanghatások, ha nem, nem. A majomnál viszont három fokozatban állítható a nehézség, minél jobban izmozik, annál nehezebb lesz a játék. Mynyambonál, a sámánnál adhatjuk be a pályakódot, mivel a kiadó a jelek szerint sóher volt, és sajnálta a pénzt az állásmentésre. (Egy kis cheat: a 39D9 a könnyű, a BXLQ a közepes, a HB5F pedig a nehéz fokozat utolsó kódja, mellyel minden elérhető.)

A minijátékok között hat menüpontot találunk, persze a legtöbbet először el kell nyernünk, haladjunk balról jobbra, felülről lefelé. A legelső játék egy könnyű, klasszikus, 12 darabos kirakós játék (egyébként minden játék kiválasztásakor több oldalas használati utasítást is kapunk angolul), itt több kép közül választhatunk. A második már érdekesebb, kissé Chu Chu Rocket-es, egy nagyobb, scrollozó labirintusban kell előre lerakott nyilakat forgatnunk, amiket egy elefánt követ, így kell elvezetnünk a kijáratig. A harmadik a jó öreg 3x3-as tologatós puzzle, itt három nehézségi fokozatban több képet kell kiraknunk. A következő minijáték egy jól kivitelezett, hagyományos kifestőkönyv sok képpel, ez megint a legfiatalabbaknak való, mint a kirakós. Az ötödik egy oldalscrollos kis arcade anyag, gyűjtögetnünk kell csillagokat, ebben két delfinnel versenyzünk, emellett a cápákat is el kell kerülnünk, és levegőt is kell vennünk. Az utolsó pedig egy kis kártyás társasjáték, különféle sebesség, sérülés és javítás kártyák segítségével kell az autónkat előre tolnunk, az ellenfelünket pedig hátráltatnunk. A fő játékban tíz pályát kell végignyomnunk, ez is a fentiekhez hasonló minijátékokat tartalmaz, mindegyik pálya teljesen más motorral fut, ezeket már nem részletezem annyira. Van olyan, hogy egy kisebb területen rohannak keresztül az elefántok és más állatok, ezek elől kell elugrálnunk, emellett a tigriskölyköket kell felkapkodnunk, és máshol letennünk, amikor az orvvadászok helikoptere megpróbálja elfogni őket, mindezt időre, az energiánk elvesztése nélkül kell teljesítenünk. Aztán van olyan oldalscrollos autós játék is, amiben a helikopteren lógó Elizát kell utolérnünk fákat kerülgetve és sebességnövelő pikápokat gyűjtögetve. Van egy ehhez hasonló felfele scrollozó motoros játék is, aztán egy oldalnézetes és egy felülnézetes mászkálós rész is, és még néhány hasonló. Végül pedig a multiplayer ösvény mögött három több játékosos gémet is találunk, ezeket a megfelelő hardver híján nem tudtam tesztelni, így értékelni sem.

A játék összességében eléggé átlagos, ugyanakkor sok jó ötletet tartalmaz és rengeteg egyszerűbb játékstílust felsorakoztat, mindenkinek nyújt valamit. Egész biztosan egy GBA anyagról sem mondható el, hogy gyakorlatilag 19 különféle játék egyben (10 fő pálya, 6 minijáték és 3 multiplayer-es), ráadásul mindegyik azért nagyon magasan übereli a megszokott minijáték színvonalat, gondolok itt például a vakondcsapkodós cuccokra. A célkorosztály, akinek a rajzfilm is szól, valószínűleg jól fog vele szórakozni.



Credo

MARTIN BELESZÓL!

Háááát, nem tudom… Elhiszem én, hogy az ifjabb játékos korosztálynak is kell game-eket kiadni, de ez talán azért túlzás… Miért gondolják egyes cégek, hogy aki fiatal, az következésképpen rögtön hülye is? Bármit rátennék, hogy ezt a kazettát kizárólag a sorozat rajongói veszik meg (szerintem ők is csalódni fognak), meg esetleg páran véletlenül…

THE WILD THORNBERRY: THE MOVIE

THQ INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
kódszavas mentés
link kábel

✔ szinte megszámlálhatattlan különféle minijáték

× az anyag minden ponton átlagos, nem kiemelkedő

6 pont

Lapzárta előtti nap, Minden Konzolok Urának (Martin) sürgős, halaszthatatlan tennivalója akadt (a Főszerkesztő Úr irodájából a Kalasnyikov félreismerhetetlen, ugató hangja és obszcén hangfoszlányok szűrődnek ki). A Konzol jelenlegi és ex-hírszerkesztője (gyk. Reiker és Liquid) rosszkor volt rossz helyen: most olyat csinálnak, amire még nem volt példa – Konzolos Csevegőt fognak írni. (Megin' bebuktam ezzel a szemét Counter-Strike-kal, a fene vinné el... Martin :)

Kedves Martin! Tudom, hogy szereted a StarWars-os csecsebecséket, ezért is küldöm neked el a jó öreg DárkFatert, aki nagy elszántsággal mutat rád és levegő után kapkodva, hörgő hangon mondja: „Húzd meg ha mered!". **(Martin köszöni szépen. – Reiker)** Utálok kuncsorogni, meg elég pofátlannak hangzik, de ha tudnál küldeni bármi PS2-es stuffot, akkor így karácsony előtt megmelengetnéd szegény PS2-met, mert nem dicsekedhet sok játékkal. **(Egészen biztosan megmelengette volna szegény gépedet, de a Karácsony elmúlt, a következő pedig nagyon messze van. Ilyenkor a Kapás Gábort szoktuk kínpadra vonni... – Reiker)** Az újság természetesen magasan átlagon felüli, és a konkurenciáknak esélyük sincs. **(Hányan is vannak?! – Reiker)** Ami a DVD mellékletet illeti jó ötlet, persze lehetne mellette DVD-tlen verzió is. Továbbra is sok sikert! Így tovább! Tisztelettel, Vezér István **(István, én már semmire sem emlékszem! Kérlek dobj fel nekem egy levlapot, írd rá, hogy te küldted a Darth Vadert, esküszöm, én is küldök neked valamit! Martin)**

Hello 576-team Szürke Gandalf a segítséged kérném. Karácsonyra kapok egy gépet, na de melyik legyen, engem nem a hardver érdekel, mert az mit számít, ha nincs rá game. **(Xbox vagy PS2. Martin)** Én inkább a mászkálós játékokat szeretem logikai feladatokkal, tehát ennek fényében melyiket válasszam, erről ennyit. **(Karácsonyra?! Gyere csak ide, ifjú Kapás... – Reiker) (PS2. Martin)** Martin ill. Gandalf nem véletlenül szólítottalak így most olvasom a Gyűrűk urát és szerintem nagyon jó, tévét szinte alig nézek, csak olvasok ez pedig nagy szó nálam, de ez a könyv mindent meg ér és csak ajánlani tudom mindenkinek. A róla készült gamek jók, **(Nem is. – Reiker)** és nem a könyv alapján kell azt meg ítélni, mert az emberi fantázia olvasás közben messze száll, amit egy játék nem tud és nem is kell neki visszaadnia. **(Ja, az emberi fantázia ilyen mondatok olvasása közben valóban messze száll... :) – Reiker)** Az utolsó kérésem az volna, hogy a játékfejlesztő embereket amennyire lehet, csak állítsátok le, mert sokkal inkább miattuk nem lehet a gépek között választani. **(Nyugalom, már keményen szűrjük a leveleket! KG)** Ui.: Minden dicséret a tiétek ezért az újságcsodáért. Na csá Zsákos Frodó Békéscsaba

Csá Srácok! Először is, az újság király, úgy jó ahogy van. De lenne néhány észrevételem. 1 nem írjátok meg, hogy egy általatok bemutatott játék mikor lesz kapható ideháza **(Ennek a legfőbb oka az, hogy a teszt pillanatában általában még mi sem tudjuk. – Liquid)** 2 Néha sajnos csak olyan általánosságokat írtok egy teszt vagy bemutató során a game-ről, amiket kép alapján bárki elmond (ez ritkán fordul elő, de azért én szóltam). **(Kösz, legközelebb majd nem csak a képeket, hanem pár videót is megnézünk :) – Liquid) (Szétverem azt a tesztelőt, aki még egyszer ilyet csinál! Grrr. Martin)** Valamint lenne egy kérdésem. A Castlevania Harmony of Dissonance-ban (GBA) miután a kaszás közli, hogy két kastély van, mi a sz.-t kell csinálni. Nincs meg a 3. Relics-em és az 5. Speelbook-om. Ezeket nem találom és akármerre megyek vagy teleportálok nem jutok tovább! Please help me! **(Nincs szerencséd apa, se Reiker-san, sem jómagam nem nyomult még vele, szóval passz. – Liquid)** Ja és, ha netalántán valamelyik olvasónak meglenne NES-re a Castlevania 1. része (86-os) azt szívesen megvenném tőle. (06303057162) **(Gyerünk fiatalok, segítsetek szegény Balázsnak. – Liquid).** A ti segítségeteket előre is köszönöm. Csak így tovább. Horváth Balázs, Keszthely

Kedves 576-team Na idefigyeljetek ezútal közlöm a követeléseimet!!!!!!!!!

1. kettő Play Station kettőt, kettő xbox-ot, és kettő Gamecube-ot. **(Az túl sok, egyet még küldtünk volna, no de kettőt... – Liquid)**

2. Mind a hat géphez az eddigi megjelent játékokat. **(Milyen hat géphez? – Liquid)**

3. Ingyen jöjjön havonta az 576 Konzol magazin. **(Ingyen jön az, a postás bácsit eddig sem te fizetted. – Liquid)**

4. Küldjetek valami Medal of Honoros cuccot? **(Egy korhű gránátot esetleg? :) – Liquid)**

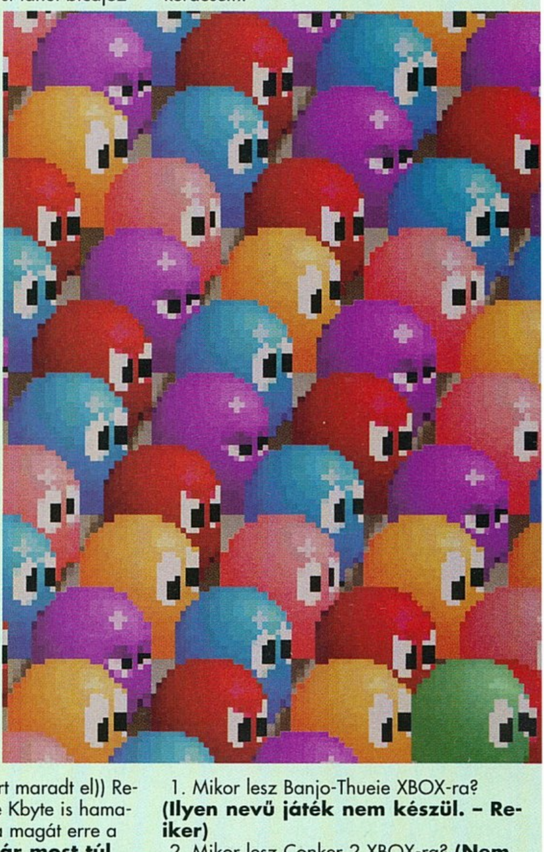
5. Ja és Gameboy Advence-t hozzá az eddi megjelent Game-ket. **(Megy az is, a gránáttal egy csomagban. – Liquid)**

És ha ezt nem teljesititek akkor fölrobantom az irodátokat ugyanis egy plasticbomba van alatta, és hiába próbáljátok megkeresni úgy se fog meni. HaHaHaHaHa!!! **(Lementünk, megtaláltuk. Legközelebb ne a lábtörlő alá rejtsd. – Liquid)** Még egyszer mondom a Medal of Honoros dolog jöjjön de gyorsan **(Megy az, nyugi... :) – Liquid).** A nagy testvér mindig lát. Szép Balázs, Sásd

576 Konzol Szeva Martin! Szerény véleményemet szeretném kifejezni az újság iránt. Egy szóval: Király! Jobb mint a Kretén magazin. Jók a játékok. Én csak azt nem értem, hogy mér kell beleraki, olyan dedós játékokat, amiket még az ovisok is leköpnének. **(Például? – Reiker)** Jó, hogy megint van csevegő, már-már hiányzott. **(Mikor NEM volt csevegő? – Reiker)** A retro rovat nagyon jó ötlet volt. Szeretem az ilyenféle újságokat. **(Mi is szeretünk ilyenféle, értelmes olvasókat. – Reiker)** Kösz! Barna Dávid, Istenmezeje

Kedves 576 Konzol Team. Az újság nagyon király de ezt nem nyalizásból mondom. Szerintem zseniális a kinézete és az árai is jók. **(Ugye? MINDEGYIK ára jó volt! – Reiker)** De az üres szöveget ezzel be is fejezném és rátérnék a kérdéseimre. Freak nagy szerepjátékos? (A Morrowind cikkéről jutott eszembe) Ha igen milyen rendszerben/ rendszerekben játszik? **(Jelenleg szerintem durván kapitalista rendszerben játszik, a pénzt legalább is mindig kéri a kis ravasz. – Liquid)** Nem tudjátok mikor jelenik meg a Black and White: Next Generation mert nagy BnW fan vagyok és még csak PC-n láttam a játékot. **(Azt még a Lionheadnél sem tudják. Időközben azonban a PS2 ill. Xbox változat mellé bejelentették a Cube portot is, Black & White: Titans címmel. – Reiker)** Nektek a Doshin-ról nem a BnW jutott eszetekbe? **(Nem. A Doshin korábbi játék, mint a B&W. – Reiker)** Vagy csak nekem túlfejlett az asszociációs készségem? Na mindegy. Ja és még egy kérdés. Nem úgy volt hogy a Two Towers-ben lesz 2 játékos mód? **(Van is. Lásd GBA változat :) – Reiker)** További jó munkát és csak így tovább! U.i.: Mellékeltem egy válaszborítékot, nem lenne nagy kérés tőletek egy olyan fotó amin az egész Team szerepel és dedikáltátok. **(Fizetni ki fog?! – Reiker)** Előre is köszönöm. Őszinte tisztelettel: Dudás Csaba **(Csabi, egyelőre nem akarnak a tesztelők kamera elé állni... Martin)**

Kedves Fiaim! Megvesztetek? **(Meg. – Liquid)** Hogy még több játékot? Kevéske nyugdíjamból alig tudtam megvenni 2 játékot. A GTA 3-at + a TTT-t. Erre kijön a Vice City, + a Hitman 2. És akkor még több-bet?!?! És mik ezek a beszólások, hogy az enyém jó, tiéd sz*r? He? Van PS2, X-box, GC? Jó neked, apuci megvette, vagy spóroltál. Minden gépre van KING játék, nem? **(A Lion Kinget utoljára PS-en láttuk, de ha te mondod, legyen mindenre! – Liquid)** Szerintem ne anyázz, hanem jáccá... Húúú... Most jól megmondtam mi? Más: Jók vagytok mindenki tudja, nem ecsetelem. Amúgy én is benne vagyok a korban, most húzom majd be a 15-ik xet. **(Azt max. a koporsó falára kaparnád fel, fiam... KG)** Amúgy a retro rovat NAGY ötlet volt. Emlékszem még Nintendón nyomtuk a SF-rt, + a Tini Nindzsákat, a többi eltűnt a ködben... Jaj asszony hozd a kavintont... Amúgy sok levél jön hozzátok? **(Sok, de ilyen magasröptű, mint ez itt, elég kevés. – Liquid)** Mindenki király a szerk.-ben, DE A KIRÁLY A C-S-I-P-I!! Ja amúgy **(Amúgy mi? KG)** van vmi plusssz a TTT-ben, ha mindenkivel átviszed? A bowlingon+fotozáson kívül? Képzeljétek az unokám most tanul bicajozni. Tegnap elesett és tudjátok miért nem sírt? Mert a küllő átszúrta a tüdejét!!!! **(Kedves, gondoskodó nagyapó lehetsz! – Liquid)** Ennyi lenne. Esetleg bekerülhetnék a Csevibe? Ja és Martin te 1 ISTENCSÁSZÁR vagy, csak kapjak 1 HITMANT!!! :) **(Öreg korodra való tekintettel inkább nem küldünk, még túlságosan felizgatnád magad. – Liquid)** CSŐTESZTA!! Ui:: No Konzol-war, my boyz!! Cyrus alias Orosz Péter, Budapest



Hi Martin és a Többiek! A bevezetőt most inkább kihagyom, úgyhogy rátérek a lényegre! (ami nem sok lesz...:) A novemberi Konzol egyszerűen KIRÁLY lett! A design, a tartalom, a Csevegő, egyszóval minden a topon van!!! (Egyedül talán a Time Splitters 2 lett túlértékelve egy ponttal a grafika miatt, de ennyi belefér, mert tényleg király játék... (nem értem, hogy a fickók árnyéka miért maradt el)) Reméhetőleg a Reiker vezette Kbyte is hamarosan talpra áll és felhozza magát erre a színvonalra! **(A KByte már most túl van minden, emberileg mérhető minőségi korláton, nincs hová fejlődni. – Liquid)** Komolyan mondom olyan lelkesen és olyan hangulatban olvastam ezt a számot, mint anno idején a CoV-ot meg az első 576 Kbyte-okat!!! (huh, de régen is volt már!!) Amint látom az játékízlésünk is erősen hasonlít, én csak egy párat tennék hozzá... **(Itt nyl barátunk felsorolta az utóbbi húsz év játéktermésének krémjét, tessék ideképzelni. – Liquid)**

... (renne még pár!) (amint látod volt már pár gépem... Jelenleg PS2-m van.) Na és persze a régi flipperek és egyéb őrületek! Nem tudsz olyan gamekat PS2-re, amik valami régi gamenak az újrakiadása, esetleg felújítása? **(Szinte KIZÁRÓLAG folytatások, felújítások és remakek futnak mostanság. – Liquid)** Előre is thanx! Továbbiakban is sok sikert és Kellemes Karácsonyt, meg BUÉK! Üdv: nyl, Baja

Dear 576#!!!! Nos, hogy is kezdjem... Tehát! Azért írok, mert csak most „nőttem fel" és olvastam el valamennyi őszedy ('93,'94,'95) számból a MANGA Rovatokat. Sajnos én még nem láttam ilyen filmeket, csak a közismert sorozatokat láttam (SM, DB, KH, Jeanne,...). Miután a hőn szeretett tv2 a mangát egy undorító, betiltandó dolognak titulálta a Manga/Anime rajongásom 1 évre abbamaradt. **(Itt tartunk. A TV2 mondja meg az embereknek, mi legyen a véleményük. Szegény ördögök pedig azt hiszik, az ő kezükben a távkapcsoló... – Reiker)** Pedig már ekkor elolvastam volna a rovatokat (kb. 10 éves lehettem) Azóta ugye változott a világ. Az anime eltűnt magyar földről... Sehol semmi, ráadásul pont akkorra, amire fölébredek, és rájövök mit hagytam ki! Hasonlóan van egyik barátaim is. Ő se tud anyagot, kazettát, bármit szerezni. **(Elég hozzá egy hitelkártya és egy Internet-előfizetés. – Reiker)** Kíváncsi lennék arra, hogy az akkori Martinnal mi van mostanság? Meg, hogy tudtok-e olyan helyet, ahol Manga/Anime anyagot/kazit stb. lehet szerezni? Tudom, tudom elég későn írok, de ez van! Remélem segítetek nekem! One last thing: Mi lenne, ha megint csinálnátok egy manga rovatot? **(Sikeres lenne. – Reiker)** Azt hiszem ennyi lenne. U.I.: Írjatok vissza! Üdvözlettel: „I Fill"

Helló 576 Konzol Team! Lenne néhány kérdésem.

1. Mikor lesz Banjo-Thueie XBOX-ra? **(Ilyen nevű játék nem készül. – Reiker)**

2. Mikor lesz Conker 2 XBOX-ra? **(Nem tudni. – Reiker)**

3. Mi az az Internet és honnan lehet letölteni? **(Martin, egy lelkes levélíró palánta keres a kettesen! KG)**

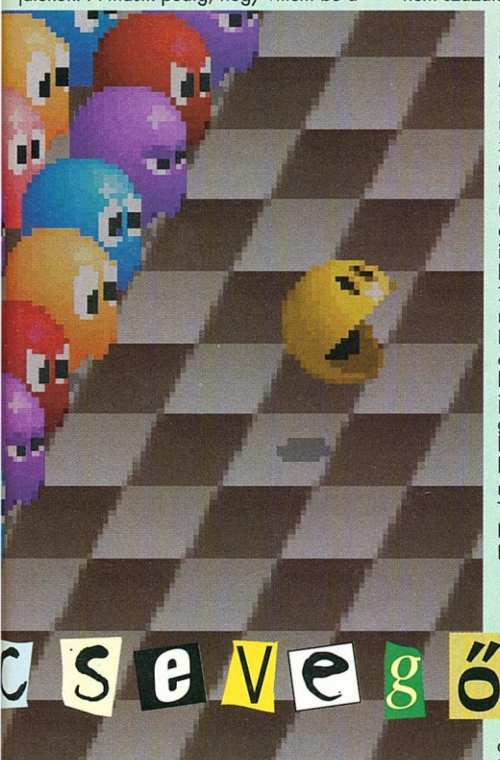
4. XBOX-ra milyen SQUARE játékok fognak megjelenni? **(Semmilyen. – Reiker)**

5. Nagyon kíváncsi vagyok a januári számra. (Ez nem kérdés volt)

A válaszaitokat előre is köszi. Boldog karácsonyt és boldog új évet! Nikházy Ákos, Budapest

Hello Martin! Köszönöm, hogy válaszoltál az előző levemre most már tudom, hogy mit kérek karácsonyra. Most olvastam az e havi számot és a Coolturában azt olvastam, hogy ez az utolsó amit olvashatok. Mért szűnik meg? **(Örvendj bácsika, nem szűnt meg. – Liquid)** Én mindig azt olvastam el először mert mindig volt benne Anime. Ha a Coolturа nem lett volna, akkor én sosem néztem meg volna a METROPOLIST. Sőt, azt se tudnám, hogy mi az a Sigue Sigue Sputnik. **(Addig volt jó neked... :) – Liquid) (Új hírszerkesztőt keresünk! Egy rendeset, aki nem szól be a főnöknek! Martin :)** Mert azóta sikerült meghallgatnom a

LOVE MISSILE F1-11 című számot tőlük, és beleszerettem. (Különben a GTA:VICE CITY-ben a Wave 103-as adón meg lehet hallgatni ezt a számot és még Nenanak a 99 lufiját is) Nem mintha vénember lennék, mert csak 15-vagyok. (Ezt mért írtam ide?) **(Mert el akartál dicsekedni vele. – Liquid)** A retro rovat pedig már nagyon hiányzik. Most jut eszembe egyik nap jövök haza a haverokkal a suliból. Jön az egyiknek az öccse, hogy megszerezte e neki Resident Evil 2-öt a bátya. Erre azt válaszolja: Minek neked az a sz*r. Én szépen mondom, hogy az igenis jó játék és szívesebben játszok vele, mint bármelyik új játékkal. Erre a válasz: Minek egy ilyen sz*ros vén játék **(Csak finoman a fekáliát felidéző kifejezésekkel, fiatalember! – Liquid)** ami még egy k****a **(Ejnye, már megint! – Liquid)** PS-en is elmegy, amikor van egy 2,2 gigaherzes 80 gigás merevlemezzel rendelkező P4-esem. Ezt valaki olyan mondta, aki egy ével ezelőtt még az EGEKIG magasztalta a RE2-őt. Mit mondott volna akkor, ha elmondom neki, hogy a PC-én SNES emuval nyomom a játékokat? **(Inkább ne idézd... – Liquid)** Mert igenis jobbak néha azok a régi SNES játékok. A másik pedig, hogy vittem be a



sulimba Neon Genesis Evangelion képeket megmutatni az egyik srácnak. Reakció: Te még mindig nézel dedós meséket ? ANYÁD!!!!! (Az én reakcióm) Szóval jól körül vagyok véve. **(Mi meg jól meg vagyunk áldva a lényegre törő stílusoddal... :) – Liquid)** Tényleg Martin te honnan szerezted a Macross/Robotech filmjeidet? **(Vaskos, csurig töltött hitelkártyával. – Liquid)** Mert néztem már az ebay-on de ott nem találtam a MACROSS : DO YOU REMEMBER LOVE? DVD változatát. Egyébként tudtad, hogy a Macross: DYRL? Kijött magyarországon a MACROSS: AZ ÜRCSATAHAJÓ **(Tudtad, Martin? Azt mondja, hogy tudta. – Liquid)** címen? Nekem az volt az első ANIME amit láttam. Ezért szeretem ennyire. Jaj menyit írtam már most már ideje elküldeni. **(Bizony, mára pont elég volt ennyi. – Liquid)** Köszönöm megint, hogy válaszoltál az előző levelemre. Ahhoz képest, hogy az egy kupac gané **(És ismét a szerves ürülék. Nagyon vonzódsz valamiért ezekhez a dolgokhoz. – Liquid)** volt amit írtam. Czifra László alias Mach

Hi Martin! Bevallom elég sokat kihagytam az újságotokból **(Roppant helytelen viselkedés, kerülendő. – Liquid)**, ugyanis a PSX-emet eladtam és csak most kapcsolódtam be a megint a konzolok világába. Vettem egy Xbox-ot. Akármennyit kihagytam, valamit észrevettem Tyler leveléből. A fikázás meg a nyálazás nem szűnt meg. Minek kell, kérdem én, minek KELL egymás gépét fikázni, meg lehordani? Most őszintén. Az összes GameCube PlayStation 2 és Xbox tulajdonos nézzen magába egy kicsit és tegyen fel egy kérdést: Mire jó ha sz*rnak **(Te is kezded? – Liquid)** tüntetem fel a másik kettőt, mert nekem nem olyanom van? A válasz: semmire. **(Itt némi fejtegetés következett a konzolháború jelenlegi állásáról, amit helytakarékossági okokból vérző szívvel töröltünk. – Liquid)**

Örülnék ha betennél a Csevegőbe és annak még jobban örülnék, ha néhányan, legalább egy pár ember lássa be hogy igaza van a Tyler gyereknek is meg nekem is. Más. Szerintem az újság kinézete igazán kellemes, bár a Doshinos címlap meg a rózsaszín hátlap miatt néha furcsán néztek rám az emberek. :) **(NAGYON jó volt az a Doshinos címlap, az embereknek magukra kéne furcsán nézniük, ha nem tetszett. – Liquid)** Egyedüli dolog, ami nem jön be, az az, hogy nem százalékoltok, hanem pontoztok. a 100alékkal jobban ki lehet fejezni egy játék értékét. **(Te is, fiam, Brutus? – Liquid)** Mert jó, most vannak köztesek is 1,5 2,5 3,5 Stb. De ez így is max egy 20-as skála. Egy százason valamivel jobban lehet értékelni, de nem tudom, hogy ti hogyan álltok hozzá ehhez. **(Határozottan. Maradnak a pontok. Örökre. – Liquid)** Meg ugyebár néhány ember ránéz egy értékelésre, látja 70%, akkor az sz*r **(Ez valami járvány, komolyan. – Liquid)**. Nem szerintem a régi cikkeitek alapján azt állíthatom, hogy a sz*r játékok 55% alatt jönnek. Olyat meg nem is nagyon szoktatok berakni. Remélem levelem megértő fülekre, illetve szemekre talál a Te szemedben és az összes Konzol-Tulaj szemében, akár Sony-s, Nintendo-s, vagy Microsoft-os. Köszönöm! Bye! MuDoKoN

A HÓNAP LEVELE

Üdvözlet, újfent! Martin, köszönöm, hogy lehetőséget biztosítottál egy kis kotnyeleskedéshez, felért egy jóleső vállveregetéssel – bár a Sors ironikus, mint mindig. PONT októberben döntöttem úgy, hogy eladom a PlayStationt. Tudja fene, kiégtem, meguntam; mostanában csak régebbi PC-s kalandjátékokkal és arcade/SNES emulátorokkal szórakozom. Hát, ezen mondjuk őrjönghetnének a Nem Nyúlok PC-hez Konzolos Polgári Kör tagjai, de előbb toljanak elém egy új programot, sőt, egy új gépet, amire jön annyi atomvillanás játék, hogy érdemes legyen befektetni rá... egy Dreamcasten gondolkoztam a Rez miatt, de most egy játékért? (Jó, kettő: van ott egy Jet Set Radio is.) **(Meg Shenmue duó. Meg SoulCalibur. Meg ChuChu Rocket! Meg Ikaruga. Meg sorolhatnám. – Reiker)** Ne már... Köszönöm, hogy felajánlottad az ajándékot, de kérlek, ne! Egyáltalán nem azért írtam, hogy Hónap Levele legyen, pláne nem valami bónusz juttatásért. Mondod, sokat dolgoztam vele, de annyi történt, hogy mindez felgyülemlett bennem, és úgy éreztem, hogy ezt le kell írnom. (Meg ha kérném is, nem lenne mire, szóval érted...) Az lenne a legszebb ajándék, ha megértenék a levelemet, és kicsit összeszednék magukat az intelligensebb konzolosok, hogy feldobják a Csevegőt, és felkapják a (sok éve) készülő négyes metró színvonaláról, hogy valahová oda tegyék, ahol egykor a helye volt - mostanában sajnos az IQ-szintre vonatkozik az „underground". Külön öröm volt, hogy tetszett, amit írtam, jólesett, hogy kapásból megérezted az ízét. Persze, célom volt, hogy általában ne csak a fika röpködjön egyik oldalról a másikra. Sőt, Zolee szavaival élve: cserélgessék ki egymás között a gépeket, hátha kiderül, hogy mégsem olyan lepra a másik masinája... ha nekem nem, neki talán majd hisznek. Már akik egyáltalán tudják, hogy ki ő. Azért még mindig megéri olvasgatni az újságot; látszik, hogy nem a mostanság tucatszám burjánzó „zsigerből írtam egy cikket, oszt ez lett" kategóriájú vérprofi szakembereket alkalmazod, és jól teszed – van stílus és hangulat, aláírás nélkül vágni lehetne, hogy ki melyik cikkben vétkes, és ennek így is kell lennie. Én is szoktam írogatni játékteszteket és leírásokat; tudom, hogy nehéz úgy megcsinálni, hogy egyéni legyen, és ne valakinek az árnyéka, néhány szerencsés és találó hasonlat sem árt, szóval, egy grammatikai alap jó, ha van – mint Fatboy Slim, aki azt nyilatkozta a legutóbbi albumáról, hogy fél éve ment el csak arra, amíg kigondolta, hogy milyen ne legyen. (Ha érdekel, lefárasztlatlak pár írásommal, bár, ahogy olvastam, kapsz te dögivel ilyeneket, úgyhogy nem fontos; meg aztán ez kimeríti az „alternatív szórakozás" és az „extrém sport" fogalmát is...) **(Elolvasom én, ha küldöd, talán még kooperálni is tudunk! Martin)** Volt egy reflexszerű fejfalbacsapkodás, amikor az utolsó oldalra kerültem – hogy nem lesz több Cool-túra? Teendő: az illetékest torok mentén vagdosni rozsdás késsel, de durván azonnal! Reiker elejtett fél szavai csillogtak a papíron, úgy éljek. Az ilyesmik, hogy Coldcut, Loreena McKennitt, Kruder & Dorfmeister, meg hogy kedvenc együttes = U2; mondom, ez a Reiker tényleg ért valamihez; az már kapásból leesett, hogy írásból jeles, és valahogy sejtettem, mielőtt a közvélemény kutatás napvilágot látott, hogy a Rez cikk abszolút népszerűtlen lesz – nekem a legjobban tetszett. (Megjegyzés: nem meglepő, csak szomorú, hogy favoritom, Salinger nevét utoljára – a levelem végét leszámítva – a Dead or Alive 3 cikkben láttam utoljára nyomtatásban. Egy játékújságban, nem az Élet és Irodalomban! Veszett a világ...) Csapongást beszüntetni; ez TÉNYLEG kultúra volt, most már az sem lesz. **(Lesz. Liquid megbízható, rendes kölyök. Tori Amos, Sen to Chihiro no Kamikakushi – ezek jó dolgok. Szép dolgok, értékes dolgok. – Reiker) (Belőletek meg de szép pár lenne! Martin ;)** Pár véresszájú lemezgyűjteménye ezentúl majd az eladási listákhoz igazodik, könyvet csak a tévében látnak, és akkor is rákérdeznek, hogy mi az, a japanimation fogalmát meg majd egybemossák valami tök mással, amit tényleg nem kéne hagyni... ha ez az egész valami „csak nekem lehet kifinomult ízlésem, Reikernek kuss pics*ba" intelligenciafokot képviselő nextgen cyber-fanatikusoknak köszönhető, akkor az illető(k)nek javasolt egy alapos fejesugrás ipari húsdarálóba, aztán életfogytig dekkolás a konzervdobozokban, mert hogy ilyenekből nem fog senki kérni, az megint teljesen tiszta. Martin, te meg hagyod... Ez azért fáj egy cseppet. **(Khmm. Mi fááááj, gyere meséééélj, mondj el mindeeent, tőleeem ne féééélj... Martin :)** Sejtem, hogy okkal történt (gondolom, nem jókedvetekből csap le itt a sorompó). **(A teljes igazság: Az időközben elhunyt KByte főszerkesztése annyi időmet elrabolta, hogy nem jutott elég időm a Konzolra... Gyorsan, összecsapott cikkeket adtam le Martinnak az utolsó utáni pillanatban, ő pedig tűrte – ameddig tűrhette. Aztán megegyeztünk: ha nem tudom tartani a határidőket, ne csináljam. Korrekt, érthető hozzáállás. Az olvasótábor sajnos nem tulajdonított olyan jelentőséget a rovatnak, hogy érdemben foglalkozzon vele – akár tiltakozás szintjén. Te vagy az első. – Reiker)** Befejeztem. Részemről mára ennyi, marad a remény, hogy a múltkori Csevegős partizánakcióm nem csak sértődésre volt jó... na sziasztok. Tyler Durden hc.one@freemail.hu **(Hónap levele? Ja, felterjesztem. Nem én írtam, tenném hozzá a kétkedők kedvéért :) – Reiker)**

Üdvözlet a team-nek! „Azta". Csak ennyit tudtam mondani a novemberi szám láttán. Bár a borítón sokkal jobb lett volna Bloodrayne ügynök **(Doshin bácsi kevésbé szexi, de annyira cool módon pózolt, hogy nem bírtunk ellenállni. – Liquid)** de a tartalommal meg vagyok elégedve – nagyon. A Két Torony tesztje annyira jó lett, hogy az nem igaz! Ja, vettem egy PS2-őt a Starfighter-rel. **(Dicséretes döntés. – Liquid)** Nagyon jó a gép (a játék is jó). Martin, ha szeretetsz borzongani, akkor nézd meg az Álmatlanság c. filmet. Én alig bírtam kimenni a moziból, annyira féltem (máskor figyelembe veszem a korhatárt:)). Jön a Két Torony januárban, már csak egy hónap. **(Dehogy. Már csak egy nap, holnap megyünk! – Liquid)** Üdv: Pamut Drogó, alias Bombadil Toma barátja, alias James Bomb

Tisztelt 576 Konzol! Először is fel szeretném a hívni a figyelmedet Martin arra, hogy a címemet odaírtam a levél végére, hogy ne kelljen külön küldözgetnem az elérhetőségemet a PS2 demo DVD miatt. És most mindent megteszek azért, hogy rászolgáljak: SZERETLEK MARTIN, SZERETLEK MARTIN, SZERETLEK 576, SZERETLEK 576! **(Minket nem szeretsz? Akkor nincs DVD! :) – Reiker, Liquid)** Más: valahogy kiváltképpen tetszett és lekötött a 2002/November-i csevegő! Nem tudom, lehet, hogy a szép tyúk a háttérben vagy a levelek hangulata ragadott meg **(Ne ködösíts, a néni fogott meg annyira :) – Liquid)**, de rendkívül feldobta az unalmas matek órát. A hónap levele igazán megérdemelte ezt a címet és rám is hatott, már legalábbis az a része, amelyet én megértettem azzal az egyszerű fejemmel. A konzolháborúról annyit, hogy én egy nagy marhaságnak tartom **(Helyes meglátás. – Liquid)**, mert én rendkívül örülnék, hogyha lenne lehetőségem összejárni Xbox-osokkal vagy ne adj Isten GC-sekkel, de sajnos ezen az Isten háta mögötti helyen (Nagybátony) örülök, hogyha valakinek van egy GB-ja és azt mutogatja nagy büszkén. Ha már itt tartok el is mesélem, hogyan történt a nagy esemény, amikor először kezembe vehettem a **(Egy pillanatra megijedtem, hogy itt most mi következik. – Liquid)** fekete démon kontrollerét: apám azt mondta, hogy bővítsük a gépet, de én leintettem egy állólámpával ;))).) (Sose tudtam ilyen jeleket csinálni). **(LOL. Megnevetettél minket, bácsika, írj be magadnak egy piros pontot. – Liquid)** Mondtam vegyünk PS2-őt, így is lett és ... **(Fiatal barátunk ezután a kalózkodás sötét, háborgó tengerén átéllt kalandjait meséli el, ezt pedig SZIGORÚAN cenzúrázzuk. – Liquid)** Na mindegy az a lényeg, hogy most mi van, mert én kódok nélkül semmi vagyok és minden második pályán megakadok és jobbik esetben meg is halok. **(Gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni, nem kellenek azok a csúnya kódok. – Liquid)** Na most már tényleg abbahagyom az írást, mert már unom. Várom a DVD-t, de ha úgy gondolod Martin, hogy nem vagyok rá méltó, én megértem. Legfelljebb nem veszek több Konzolt. **(Zsarolgatunk, zsarolgatunk? – Liquid)** Addig is maradok hű olvasód/olvasótok. Pityu.

Nos, ennyi lett volna. Csevegőt „szerkeszteni" továbbra is hálátlan feladat, hiszen a jelenben egészséges olvasó-szerkesztő interakció helyett csupán önjelölt humorista-növendékek zsenge próbálkozásainak tárháza. A humor azonban illékony dolog, Hölgyek és Urak, illékony – akárcsak a két hírszerkesztő, akik most – jól megérdemelten – elillannak sörözni. Februárig ajánlatunk a januári hónap kellemes eltöltése: jó játékokkal, kényelmes karosszékből.

Liquid und Reiker

COOL-TÚRA

anime

Chihiro Szellemországban [Sen to Chihiro no Kamikakushi (JAP), Spirited Away (US)] (2001)
Színes, japáni rajzfilm, játékidő: ~124 perc
A forgatókönyvet írta és rendezte: Hayao Miyazaki
Producer: Tohsio Suzuki (JAP), John Lasseter (US)
Gyártó: Studio Ghibli

Történet: Chihiro, a tízéves kislány szüleivel együtt egy másik városba költözik. Az új otthon közelében azonban egy erdei ösvényre tévednek – az ösvény végén pedig egy titokzatos, szűk alagút várja a kis családot. Chihiro követi szüleit az alagútba, melynek végén egy csodálatos, látszólag érintetlen mezőre és egy elhagyatott falura lelnek. A kislány szülei nem tudnak ellenállni a falu vendéglőjének tornácán felhalmozott étkek csábításának, Chihiro elkalandozik tőlük. Mire beesteledik, anyuka és apuka disznóvá változik (!) kicsiny hősnőnk pedig ott ragad a faluban – a „normális világba" vezető híd eltűnik. A falu nem más, Szellemország bejárata, egyben legkedveltebb pihenőhelye: Yubaba, a rettegett boszorkány itt üzemelteti a világot benépesítő több ezer furcsa istenség és szellem által gyakorta látogatott fürdőházat. Chihironak szövetségese is akad a bajban: egy Haku nevezetű, varázserővel bíró fiú segíti abban, hogy ne jusson a szülei sorsára (mint általában a Szellemországba tévedő többi emberi lény), és a fürdőház alkalmazottjaként esélyt kapjon szerettei visszaváltoztatására…



Megvalósítás: A Sen to Chihiro Hayao Miyazaki filmje, az idősödő mestertől pedig minimum remekművet várunk. Nem kell csalódnunk: a Chihiro minden szempontból elképesztő alkotás, méltó folytatása annak az útnak, melynek mérföldköveit a Nausicaa, a Totoro, vagy legutóbb éppen a Mononoke Hime (ez utóbbi nálunk is elérhető videón – a Vadon hercegnője címen) jelentik. A Sen to Chihiro maga a varázslat, a japáni Alice Csodaországban (Yubaba például gond nélkül szerepelhetne Lewis Carroll meséjében), egy romlatlan emberi lény utazása egy nagyon furcsa világban. Miyazaki Szellemvilágában nincsenek csak jók és rosszak: Yubaba ugyan önző és kapzsi, de rögtön látjuk az esendő, szeretni való oldalát is – egy boszorkány, aki rabszolgájává teszi az arra tévedő gyenge lényeket (elveszi tőlük a nevüket – Chihirot Szellemországban Sennek hívják), de féltő gondoskodással neveli Bou-t, az óriáscsecsemőt. Haku segíti Chihirot, de maga is csak rabszolga, aki titkon a boszorkány hatalmára vágyik. A Chihiro gyönyörű mese az ártatlanságról, a mindenkiben ott lakozó gyermeki jóságról és szeretetéhségről. Nem találunk benne hatalmas robotokat, pusztító varázslatokat, vagy huncutul elővillanó női alsóneműket – csattanós válasz azoknak, akik hajlamosak a japanimációt „debil rajzfilm, ahol bizarr szörnyek erőszakolnak meg nagy szemű lánykákat zsákszámra"-ként definiálni.



Miyazaki filmjei vizuális megvalósítás tekintetében általában a japáni animációs műfaj gyöngyszemei – most sincs másként. A karakterek animációja elsőrangú, a háttérben ábrázolt világ pedig szinte lemászik a vászonról: Szellemország hatalmas, a semmibe vesző tájainak láttán bepárásodik az egyszeri rajzfilmkedvelő szeme, annyira megkapóak. A zenei aláfestésről ezúttal is az a Joe Hisaishi gondoskodik, aki Miyazaki-san állandó partnere közel tizenöt éve: Hisaishi nagyon érti a dolgát, mesterien keveri a „klasszikus" instrumentális muzsikákat a transzcendens, a kelti hitvilágba és mitológiába mélyen belenyúló téma által megkívánt hagyományos japáni hangzásvilággal. A Chihiro ünnep a szemnek és balzsam a fülnek – kötelezően megtekintendő darab mindenkinek, aki két órára vissza akar repülni a gyermekkori álmaiba.

DVD: Kivételesen azt ajánljuk, hogy a filmet ne DVD-n tekintse meg először a nyájas olvasó: információink szerint ugyanis (hála annak, hogy a nagyhatalmú Disney részt vett a film finanszírozásában, és még egy erősen korlátozott számú kópiával futó amerikai mozibemutatót is beválaltak belőle) februárban kis hazánkban is megjelenik majd a Chihiro a mozik kínálatában (szerencsés kiválasztottak már láthatták a tavalyi Titanic filmfeszten): a nagy vászon és mozitermes akusztika adja a teljes élményt. Aki nem bírja ki addig, annak a DVD-kiadások közül a japáni R2-es kétlemezes ediciót ajánlanánk: japán/francia Dolby Digital és japán DTS hang, angol, japán és francia felirat gondoskodik arról, hogy mindenki megtalálja a saját nyelvismeretének megfelelő megtekintési módozatot – a „normál" változat potom 4700 jenért rendelhető meg, az extrákkal (filmposzter, Yuya diorama, Berlini Filmfesztivál press booklet, Haku játékfigura) feldúsított Limited Edition ennél jóval borsosabb áron, 15000 jenért kínálja magát.



zene

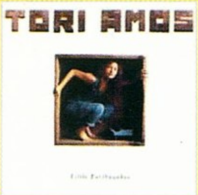
Tori Amos: Little Earthquakes
(Atlantic Records, 1992)



Az előadó: Tori Amos 1963-ban született az észak-kaliforniai Newtonban, indián származású szülei (akik mellesleg mélyen hívő keresztények is voltak) a hangzatos Myra Ellen Amos adták neki. A „Tori" csak később csapódik a névhez – a hölgy egy barátja tartja úgy, hogy jobban illik hozzá a rövid szócska, mint az eredeti neve. Tori a zenei gyökereit (cseroki indián) nagyszülei házában találja meg – már gyermekkorában szívesen kíséri zongorán az indián legendákról és mítoszokról mesélő/éneklő nagyanyját. Első lemezét tizenhét évesen, bátyjának segítségével publikálja, majd huszonegy éves korában Los Angelesbe költözik. Itt rövidesen megalakítja élete első zenekarát, a négytagú Y Tori Kant Read-et. Az együttes egy darab lemezt ad ki, majd (1989-ben) feloszlik. Tori lokálokban és klubokban zongorázik, aztán 1992-ben az előző lemezt kiadó Atlantic Records védőszárnyai alatt megjelenteti első szóló munkáját, a Little Earthquakest. A cikkíró itt figyelt fel Amos kisasszony munkásságára – noha az igazi áttörést, és a zenetévékben (akkoriban) gyakorta játszott Cornflake Girl-nek köszönhetően a világsikert majd csak következő lemeze, az 1994-es Under the Pink hozza el számára.



Az album: Tori Amost szokás női Leonard Cohennek, meg depressziós Kate Bush-utánzatnak is aposztrofálni (és akkor baráti köröm néhány tagjának jóval tömörebb és vulgárisabb véleményét még nem is idéztem), de szerénytelen véleményem szerint abszolút egyedi jelenség a néni a jelenlegi zenei palettán. Zongora plusz egy egyedi női hang: elsőre ennyi az album, és az már magában sem rossz dolog. Elég azonban egyszer végighallgatni a Kis Földrengéseket, és rádöbbredünk, hogy itt bizony sokkal, de sokkal többről van szó. Tori Amos kitárulkozik és szokatlan őszinteséggel mutatja meg nekünk azt a bonyolult szerkezetet, amit női léleknek szokás nevezni. A Little Earhquakes tartalmilag roppant eklektikus darab, tipikusan az a lemez, amit nem elég „csak úgy" háttérzeneként hallgatni, hanem érteni, érezni kell. A kiváltott emóciók skálája szélesebb talán nem is lehetne: a Winter bájos, nosztalgikus visszarévedés a gyermekkor boldog gondtalanságába; a China egy kapcsolat lassan, de elkerülhetetlenül bekövetkező végét mutatja be; míg a kizárólag Tori énekhangjára épülő, szuggesztív Me and a Gun olyan fájdalmas mélységeket nyit meg, hogy önkéntelenül a kanapé karfájába markolunk. Düh, depresszió, weltschmerz, csendes elmélázás és tömény szexualitás (tessék csak megnézni egy koncertfelvételen, hogy mit művel Amos kisasszony a mikrofonnal!). Remek, intim hallgatnivaló a didergős téli esték magányosabb pillanataira.





Diszkográfia (hivatalos albumok): Y Kant Tori Read (1988, Atlantic), Little Earthquakes (1992, Atlantic), Under the Pink (1994), Boys for Pele (1996, Atlantic), From the Chorgirl Hotel (1998, Atlantic), To Venus and Back (dupla album, 1999, Atlantic), Strange Little Girl (cover-verziók, 2001, Atalantic), Scarlet's Walk (2002, Epic)
Ajánlott webhely: www.toriamos.org www.hereinmyhead.com

internet

DEGENATRON !
www.degenatron.com

Igen, AZ a Degenatron. Mármint a GTA: Vice Cityben reklámozott, három játékkal felszerelt, az abszolút árkád-élményt biztosító („The Degenatron brings arcade realism to your living room! It can even tackle quarters and a strange sweaty man comes by to empty the machine on Fridays !") játékkonzol emulációs honlapja – az oldalt természetesen a Rockstar North-nál ügyködő vicces fiúk hozták össze promóciós céllal. Maga a honlap csontprimitív, tényleg úgy néz ki, mintha néhány unatkozó tizenéves dobta volna össze ráérő félórájában – de ez is a móka része. A legjobb az egészben az, hogy kipróbálhatjuk a három játékot: a Defender of the Faith, a Monkey's Paradise és a Penetrator egytől-egyig jópofa paródiái a korai árkád-masináknak. A játék rajongói feltétlenül keressék fel, de magában is kitűnő szórakozás, a húszon felüliek jókat fognak mosolyogni az ál-retro feelingen.





könyv

Jamamoto Cunetomo: Hagakure

(Szenzár Kiadó, 2000. – 272 oldal, kötve, időrendi táblázattal, nevek és kifejezések magyarázatával)
http://www.szenzar.budo.hu/









„Egykoron a szamurájok rettegtek a gondolattól, hogy ágyban halnak meg. Remélték, hogy csak a csatatéren éri őket a halál. Egy szerzetes sem tud végigmenni az Úton, hacsak nem gondolkodik így. Gyáva, aki bezárkózik, és kerüli a többi férfi társaságát. Csak gonosz gondolatok sugallhatják, hogy valami jó származhat abból, ha az ember bezárkózik. Még, ha a bezárkózással tesz is valami jót, képtelen lesz a klán hagyományainak tanításával az eljövendő generációk előtt nyitva tartani az utat."

Jamamoto Cunemoto szamuráj volt a XVII. és XVIII. század fordulóján Japánban. Hűbérura halála után nem vetett véget életének, hanem zen szerzetesnek állt, hogy annak lelkéért imádkozhasson. Élete alkonyán hűséges tanítványának, Tasiro Curamotonak több éven keresztül diktálta mintegy ezerháromszáz kisebb és nagyobb tanítását, melyeket Tasiro tizenegy könyvbe gyűjtött; ez lett Hagakure. Cunemoto műve évszázadokon keresztül csak kéziratos formában terjedhetett, mivel tanításai alapvetően az ősi Busidóban gyökereztek, s azok szembefordultak az akkor Japánban is uralkodó konfucianizmussal. A Hagakure így is az egyre kisebb számú szamurájok becsületkódexévé lett – a becsület, a szolgálat, az önfeláldozás és a halál bibliájává. A második világháború után ismételten tiltólistára került a mű: a Japánt megszálló amerikai hadsereg többek között a Hagakurében látta megtestesülni azt a mély meggyőződést, mely a japáni pilótákat az Isteni Szelet elhozó, robbanóanyaggal megpakolt öngyilkos vadászgépek botkormánya mögé ültette.

A magyar kiadás kivonatolt változat: az eredeti könyvek esszenciáját, egy történeti bevezetőt és négyszáz idézetet tartalmaz. Cunemoto bölcsességgyűjteménye négyszáz év távlatából is érdekfeszítő olvasmány: a távol-keleti történelem iránt érdeklődők a kor japáni szellemének (a szamuráj-erkölcsök és a becsület lassú elsorvadásnak, és a hagyományokhoz való feltétlen ragaszkodásnak) pontos lenyomatát lelhetik fel benne, a keleti filozófiák tanításaira fogékonyak pedig újabb kulcsot kapnak a kezükbe a japáni gondolkodás és a japáni embert mozgató lelki rugók megfejtéséhez.

liquid
liquid@576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24



KIEGÉSZÍTŐK | KORMÁNY | FÉNYPISZTOLY | KÁBELEK | TÁSKÁK



PlayStation

007 Racing (Platinum)	3990.-
007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Ape Escape	12990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Command & Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3 (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	7990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
E.T. The Extra Terrestrial	9990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
Fifa 2001 (Platinum)	8990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Final Fantasy IX.(Platinum)	9990.-
Firestorm – Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2 (Platinum)	6990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Kurushi Final	12990.-
Lilo & Stich: Trouble in Paradise	9990.-
Medal of Honor (Platinum)	4990.-
Medal of Honor 2 (Platinum)	4990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Megaman Legends 2	9990.-
Metal Gear Solid (Platinum)	6990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Planet of Apes	3990.-
Racing Simulation Monaco Grand Prix	5990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rayman	4990.-
Rayman 2.(Platinum)	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3 Nemesis	4990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2 (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars : The Phantom Menace	4990.-
Stuart Little 2	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2(Platinum)	7990.-
Syphon Filter 3 (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3 (Platinum)	5990.-
Tigger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
Tomb Raider Pack (III.+IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PlayStation.2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	6990.-
7 Blades	9990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Alpine Racer 3.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate : Dark Alliance	17990.-
Blade 2	17990.-
Blood Omen 2	15990.-
Burnout	6990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2	17990.-
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	13990.-
Dead or Alive 2 (Platinum)	8990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Dino Stalker	17990.-
Donald Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gates	16990.-
Dropship: United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors Tactics	17990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
Ephemeral Fantasia	19990.-
Extermination	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challange	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grand Theft Auto: Vice City	HÍVJ!
Grand Theft Auto 3.	17990.-
Grandia II.	17990.-
Half Life	13990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Hitman 2.	17990.-
ICO	16990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Kessen	7990.-
Kingdom Hearts	17990.-
Klonoa 2.	16990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lord of the Rings	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	16990.-
Maximo	17990.-
MDK 2: Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	HÍVJ!
Monster's Inc.	14990.-
Moto GP	8990.-
Moto GP 2	16990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Oni	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2	17990.-
Peter Pan: Adventures in Neverland	16990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Pryzm	12990.-
Quake III.Revolution	7990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Code : Veronica X	9990.-
Resident Evil: Gun Survivor 2.	17990.-
Rumble Racing	5990.-
Rune	16990.-
Shadowman 2.	18990.-
Shox	17990.-
Silphead: The Lost Planet	17990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
SpiderMan: The Movie	16990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars : Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars : Starfighter (Platinum)	8990.-
Stitch Experiment	16990.-
Tarzan Freeride	17990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tekken 4	16990.-
The Gateway	16990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Scorpion King	17990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Thunderhawk: Operation Phoenix	19990.-
Tiger Woods 2002	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2+G-Con 2 LightGun	25990.-
Time Splitters (Platinum)	6990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Treasure Planet	14990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tamsmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + LightGun	25990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
Wipeout Fusion	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Worms Blast	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-
X-Squad	5990.-

COLOR GAME BOY

10 Pin Bowling	9990.-
Alone in the Dark 4.	9990.-
Daikatana	9990.-
Dexter's Laboratory	11990.-
Donkey Kong Country	11990.-
E.T. The Extra – Terrestrial	11990.-
Extreme Sports	9990.-
Game Watch Gallery 3	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Hercules /Titus/	9990.-
Heroes of Might and Magic	9990.-
Indiana Jones and the Infernal Machine	11990.-
Jungle Book : Mowgli's Wild Adventure	11990.-
K.O. Kings 2000	5990.-
Konami Wintergames	9990.-
Las Vegas: Cool Hands	9990.-
Lego Alpha Team	7990.-
Lego Racers	7990.-
Lego Stunt Rally	7990.-
Looney Toones : Collector Martia	9990.-
Looney Tunes Racing	9990.-
Mario Golf	9990.-
Mario Tennis	11990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	10990.-
Metal Gear Solid	9990.-
Mickey's Speedway USA	9990.-
Missile Command	9990.-
Planet of Apes	11990.-
Pokémon Crystal	13990.-
Pokémon Gold	11990.-
Pokémon Silver	11990.-
Pooh and Tigger „Hunny" Safari	11990.-
Ready to Rumble Boxing	9990.-
Robocop /Titus/	9990.-
SHREK	12990.-
SpiderMan	9990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
The Emperor's New Groove	12990.-
The Mummy Returns	8990.-
The Nations	9990.-
TinTin : Prisoner of the Sun	9990.-
Tiny Toon : Dizzy's Candy Quest	9990.-
Top Gun/Firestorm	9990.-
Turok 2.	9990.-
Vegas Games	9990.-
Warioland 3.	9990.-
Warriors of Might and Magic	9990.-
Wendy – Every Witch Day	9990.-
Worms Armageddon	9990.-
Xena : Warrior Princess /Titus/	9990.-
X-Men: Wolverine's Rage	9990.-
Zelda: Oracle of Seasons	12990.-

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars	13990.-
Batman Vengance	14990.-
Breath of Fire	15990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Broken Sword	12990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Desert Strike	12990.-
Donald Duck 'Advance'	15990.-
Doom	12990.-
Dragon Ball	12990.-
Driven	9990.-
E.T. The Extra Terrastrial	14990.-
Earthworm Jim 2.	12990.-
Fifa 2003	13990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventures	16990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
Harry Potter and Philosoper's Stone	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Ice Age	14990.-
Jurassic Park III/Dino Attack	16990.-
Lady Sin	7990.-
Lego Bionicle: Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lilo and Stich	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lucky Luke : Wanted	14990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	12990.-
Mat Hoffman's PRO BMX 2	12990.-
Mech Platoon	16990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat Advance	12990.-
Moto Racer Advance	12990.-
No Rules	7990.-
Peter Pan	14990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Pinobee	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rouge Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's PRO Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
Shrek: Swamp Speedway	15990.-
Spyro : Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2	16990.-
Star Wars: The New Droid Army	13990.-
Street Fighter 3. Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Tekken	12990.-
The Scorpion King/Sword of Osiris	9990.-
Tom and Jerry : The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider: The Prophecy	14990.-
Tony Hawk 4.	13990.-
Tweety & the Magic Gems	14990.-
Warioland 4	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez : Inline Skater	14990.-
X-Games Skateboarding	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX: The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Zone of Enders	16990.-

NINTENDO GAMECUBE

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Capcom vs. SNK 2	17990.-
Crash Bandicoot	16990.-
Dark Summit	19990.-
Die Hard: Vendetta	16990.-
Donald Duck : Quack Attack	16990.-
Doshin the Giant	17990.-
Eternal Darkness	17990.-
F1 2002	17990.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Freekstyle	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
International Superstar Soccer 2.	18990.-
Kelly Slater's Pro Surfer	16990.-
Lost Kingdom	16990.-
Luigi's Mansion	17990.-
Mario Party 4.	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
NBA Courtside 2002	17990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Pikmin	16990.-
Resident Evil	17990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan: The Movie	17990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2)	19990.-
StarFox Adventure	17990.-
Super Mario Sunshine	16990.-
Super Smash Brothers Melee	17990.-
The Scorpion King	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	17990.-
Universal Studios	16990.-
Wave Race: Bluestorm	17990.-
Wreckless Racing	16990.-
WTO Pro Tennis	17990.-

XBOX

X007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	17990.-
Burnout	16990.-
Colin McRae Rally 3.	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
F1 2002	17900.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Genma Onimusha	19990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Hitman 2.	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Lord of the Rings	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman PRO BMX 2.	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
NBA Live 2002	17990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2002	17990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Outlaw Golf	14990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rally Fusion	16990.-
Rallysport Challange	17990.-
Robotech	14990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan : The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Test Drive Overdrive	18990.-
The Thing	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Splitters 2.	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	17990.-
Wreckless : The Yakuza Missions	17990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmaznak.
Az árváltozás jogát fenntartjuk!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

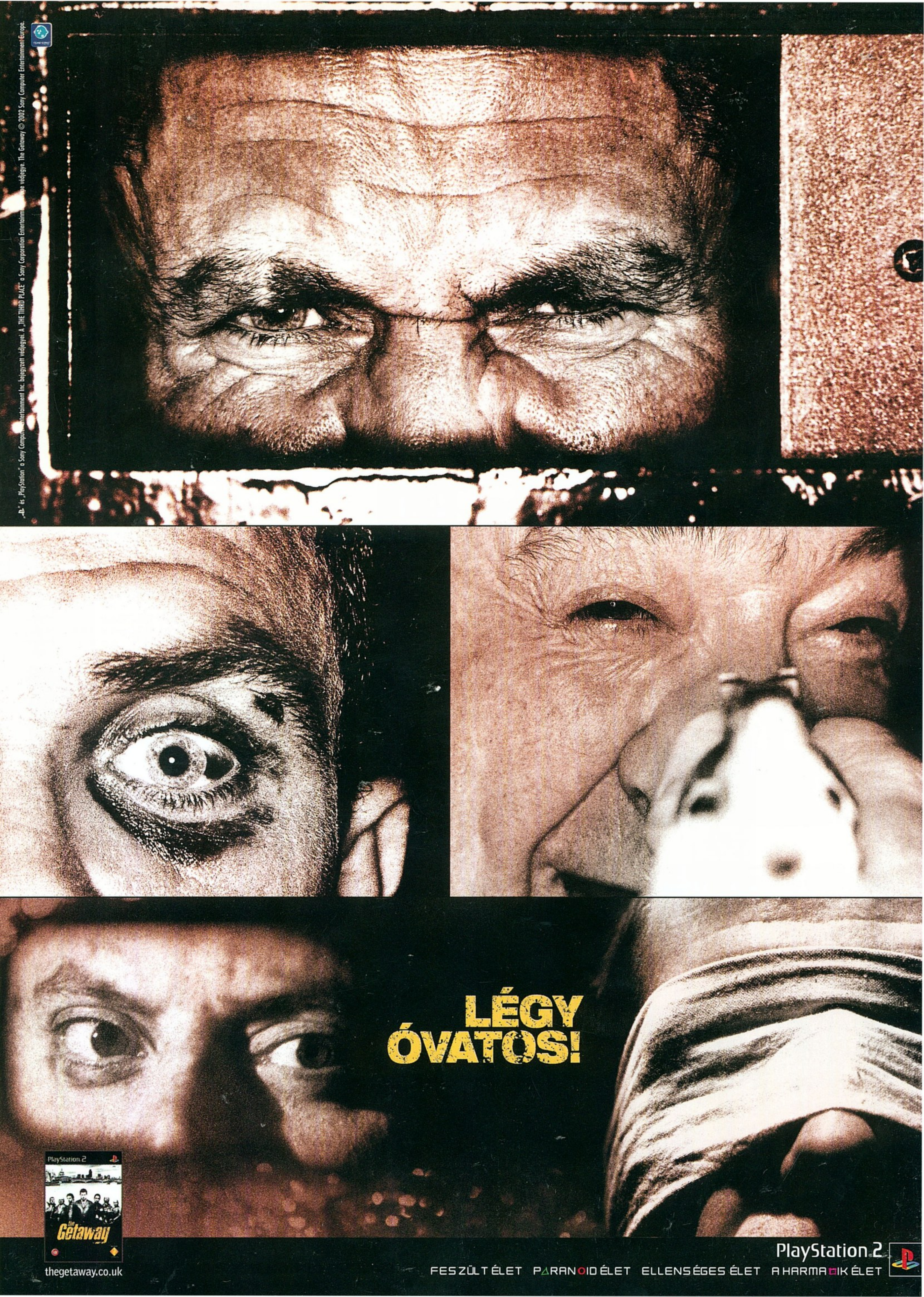
Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86


„és „PlayStation" a Sony Compu… …ertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A „THE TIHRD PLACE" a Sony Corporation Entertainm… …e védjegye. The Getaway © 2002 Sony Computer Entertainment Europe.
LÉGY ÓVATOS!
PlayStation 2
The Getaway
thegetaway.co.uk
PlayStation 2
FESZÜLT ÉLET PARANOID ÉLET ELLENSÉGES ÉLET A HARMADIK ÉLET